
games tribune
año 1 / número 3 / mayo 2009
www.gamestribune.com
magazine
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
Final Fantasy Chrystal Chronilces
Castlevania Judgement
Resistance Retribution
Blue Dragon Plus
PES 2009
AVANCES
Guitar Hero Metallica
Virtua Tennis 2009
artículos
retro
cine...
MADWORLD
sangre, violencia... lo nunca visto
en Nintendo Wii

editorial

NÚMERO 3 - MAYO 2009

Sequía

Este abril ha sido uno de los más lluviosos de los últimos años, aunque en el sector del videojuego hemos vivido un mes realmente seco. Los lanzamientos han sido más bien pocos; los lanzamientos destacables, nulos. Y es que como dice el famoso proverbio popular, no siempre llueve a gusto de todos. Por ese motivo, este mes hemos dedicado más páginas de lo habitual al mundo del ocio y el tiempo libre. La temática de la revista por supuesto, sigue siendo fielmente la del mundo del videojuego, pero dando algo más de peso al cine, y porqué no, al arte.

Pero de la misma manera que hemos sufrido una sequía de lanzamientos, también hemos presenciado la caída de una gran bomba llamada On Live, o como predican ya algunos, el sistema de juego que aniquilará las consolas. Si queréis saber más, os invito a leer nuestro artículo.

Como novedades dentro de nuestra revista, este mes os presentamos un nuevo artículo por entregas basado en la historia de los videojuegos de mano de nuestro redactor jefe Roberto García. Cada mes podréis leer un pequeño fragmento de la historia este mercado que pese a ser bastante nuevo, ha evolucionado a una velocidad vertiginosa.

Por último, como cada mes os recuerdo que podéis poneros en contacto con nosotros mediante la dirección de correo electrónico **contacto@gamestribune.com**



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR

GTM



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE PRENSA
Raúl Frías Pascual

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Raúl Frías Pascual
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORADORES
Laura Méndez



índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Entérate de las últimas noticias de este mes

Michael Patcher cree que estamos ante la última generación de consolas.

El analista Michael Patcher ha comentado que una nueva generación de consolas sería inviable debido al alto coste que supondría a las compañias. Además, las desarrolladoras no apollarian a los fabricantes de hardware, ya que el gasto de la creación de un nuevo videojuego aumentaría.

"Creo que hemos visto la última generación de consolas. Las third party no van a apoyar una PS4 o una Xbox 720. El contenido no va a cambiar de forma sustancial porque, sencillamente, las compañías no pueden permitírselo. Desde luego, Sony no va a sacar una nueva consola hasta que saquen beneficios de esta generación, y según mis cálculos, eso no ocurrirá hasta el año 2015, más o menos".

Anunciado un nuevo mando con sensor de movimiento

In2Games ha creado un nuevo periférico para las consolas actuales de sobremesa, Playstation 3, Xbox 360 y Wii. Se trata de un nuevo mando con sensor de movimiento, similar al Wiimote. Cuenta con tres acelerómetros y dos sensonres en forma de barra para captar los movimientos. Squeeballs será el primer juego para este periférico, que ha sido creado por el mismo estudio.

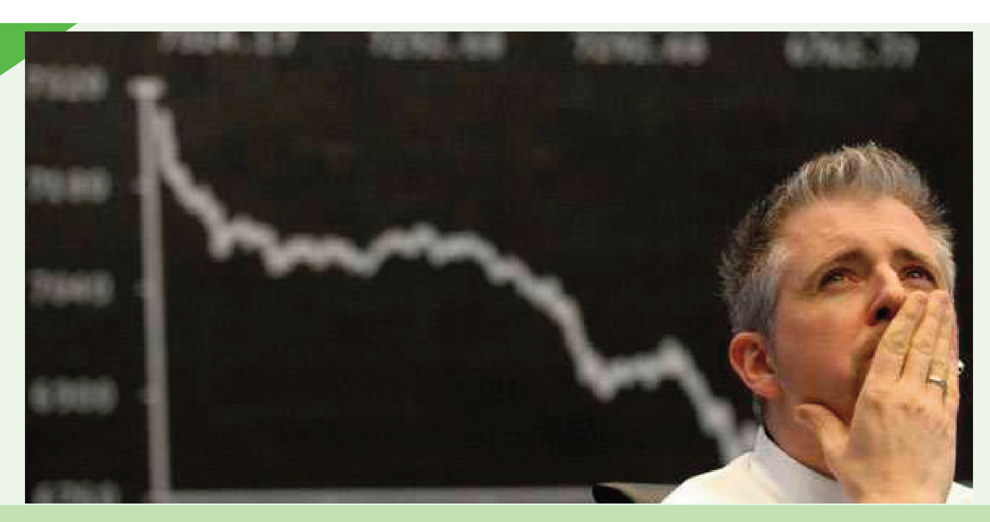
Wii recibirá los primeros juegos de la línera 3i, que utilizarán los periféricos Wii Expander, el Wii Silicon.Belt y los Relax Phones. Con éstos el jugador interactuará con el movimiento físico y el control mental.

OnLive ya cuenta con su primer rival

Tras el anuncio de OnLive y el impacto que ha causado entre la industria, David Perry, director creativo de Acclaim, se ha visto obligado ha anunciar que está trabajando en un proyecto similar a Onlive.

David comenta que él y su equipo ofrecerán un servicio que no requerirá ninguna descarga, al contrario que OnLive. Además, están trabajando para solucionar los problemas del lag.

Tendremos que esperar para saber más detalles de su proyecto y la competencia que hará a OnLive, que lleva 7 años en desarrollo.



En palabras del propio Michael Patcher, esta puede ser la última generación de consolas tal como la conocemos. ¿Tendrá algo que ver OnLive y sucedáneos en esta afirmación?



Bunguie seguirá trabajando en Halo 3

Allen Murray, productor de Bunguie, ha comentado durante la GDC que seguirán trabajando en Halo 3, pero sin especificar si con contenidos descargables o para seguir dando soporte a la comunidad de jugadores online. "Halo 3 nos llevó dos años y medio de desarrollo, y seguimos trabajando en él. Es posible que sigamos trabajando con él durante dos años más."

El Mythic Pack estará disponible el 9 de abril y Halo 3: ODST llegará a finales de año a Xbox 360, permitiéndonos conocer la historia de Halo 3 desde otra perspectiva.



Ken Block colaborá en Colin McRae: DiRT 2

Ken Block, multimedallista con el equipo de Subaru, está colaborando en el desarrollo de DiRT 2 como asesor técnico y mentor. Amigo personal del fallecido Colin McRae, está trabajando codo con codo con el equipo de desarrollo de Codemasters para aportar sus conocimientos y aconsejando sobre la jugabilidad.

"Colin McRae es una de las razones principales por las que soy un piloto de rallies. Ha sido siempre una fuente de inspiración para mi y es realmente un honor

UN TÍTULO DE WII DEBE VENDER 1 MILLÓN DE COPIAS PARA SER RENTABLE

Reggie Fils-Aime ha declarado al periódico New York Times que para que un juego de Wii genere beneficios debe vender 1 millón de unidades, una cifra inferior a la de otras consolas de sobremesa. Según NPD Group, de los 486 títulos de Wii disponibles a principios de marzo, 16 habían vendido más de un millón de copias, siendo 9 desarrollados por Nintendo.

También aclaró que decidieron no incluir la alta definición porque en el momento que empezaron a desarrollar Wii, la economía ya estaba cambiando, y así fuera más barato desarrollar juegos para su consola.

Unas declaraciones que pueden ser tildadas como mínimo de exageradas, dados los aparentemente ínfimos gastos de inversión que exige la gran mayoría del catálogo de su consola. Resulta dificil de creer que Trauma Center o Animal Crossing necesiten vender casi lo mismo que Killzone, Metal Gear o Lost Odyssey para ser considerados rentables.

poder contribuir a la creación de Colin McRae: DiRT 2 y continuar con la pasión que Colin tenía por el rally y por estos videojuegos ", ha comentado el piloto.

Colin McRae: DiRT 2 llegará a Xbox 360, Playstation 3, PC, Wii, DS y PSP en septiembre de 2009.

Dante's Inferno llegará en 2010

El próximo título de Electronic Arts, basado en "La Divina Comedia" de Dante Alighieri no llegará a Xbox 360 y Playstation 3 hasta 2010. La fecha ha sido anunciada en la presentación de la película que ampliará la historia del juego. La película está a cargo de Starz Media, que ya realizó la película de animación de Dead Space.

Tito Valverde y Michelle Jenner ponen su voz a Heavy Rain

Tito Valverde de "El Comisario" y Michelle Jenner de "Los hombres de Paco" serán los encargados del doblaje de la versión española de Heavy Rain. Debido a la importancia narrativa del título de Quantic Dream, han sido elegidos actores conocidos en el mundo televisivo.

"Cuando vi las primeras imágenes del videojuego, me impactaron tanto que desde el principio me he sentido muy cómoda en el doblaje", comentaba la jóven actriz.

Heavy Rain, definido como "una película interactiva" llegará de forma exclusiva a Playstation 3.

Final Fantasy XIII explotará el 100% de Playstation 3

Uno de los productores de Final Fantasy XIII, Yashinori Kitase, ha comentado que la nueva entrega de la saga Final Fantasy utilizará el 100% de Playstation 3. "¿Usa la demo un 50% de la capacidad de PlayStation 3? Por supuesto. Creo que la edición definitiva, la que verá la luz en el mercado, empleará el 100% de las posibilidades de PS3".

También afirmó que no será necesario el uso de varios disco debido a la capacidad del Blu-Ray, por lo que seguramente la versión de Xbox 360 haga uso de varios DVDs.

La demo acompañará el lanzamiento de la película Advent Children en Blu-Ray. Se espera que la versión de Final Fantasy XIII llegue a Japón este mismo año. Mientras que en 2010 lo hará en el resto de territorios para Playstation 3 y Xbox 360 de manera simultánea.

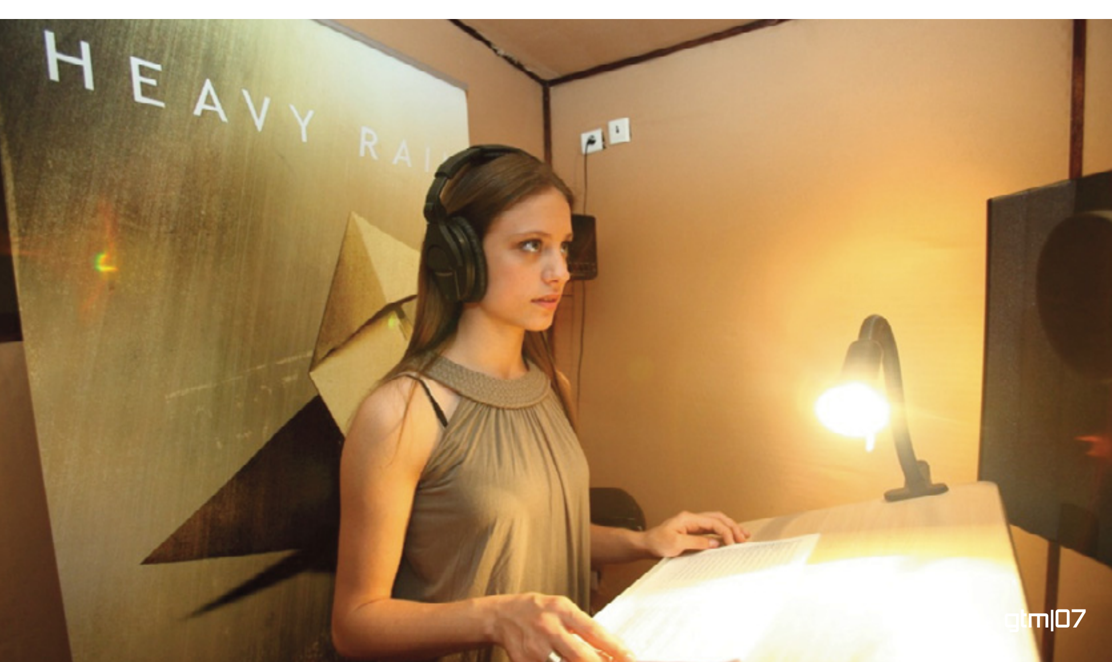
Xbox 360 supera el millón de consolas vendidas en Japón

La publicación Famitsu ha publicado las cifras de ventas de las diferentes consolas en Japón. A la espera de confirmación oficial por parte de Microsoft, Xbox 360 ha superado la barrera del millón, en concreto 1.001.191 unidades desde su lanzamiento en diciembre de 2005.

Según Enterbrain, Playstation 3 ha superado los 3 millones de consolas vendidas, desde su salida en diciembre de 2006.

Yu Suzuki pasa a ocupar un cargo menor en Sega

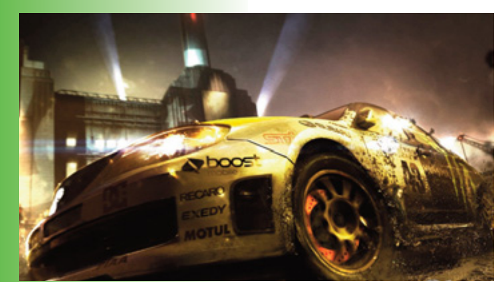
Yu Suzuki, creador de Shenmue, Virtua Fighter y Out Run ocu-











pará un puesto menor en Sega a partir de ahora. La propia Sega ha comunicado que Yu Suzuki dejará su puesto de creativo oficial de Sega Japón para ocuparse de AM Plus, una división menor de Sega Sammy. AM Plus se dedica íntegramente a las recreativas, por lo que es posible que realice algún trabajo para ellas.

Tales of Vesperia llegará en junio a Europa

Tras el éxito en Japón de Tales of Vesperia para Xbox 360, Namco Bandai ha anunciado que se encargará de lanzarlo en todas las regiones PAL en el próximo mes de junio. Será la primera entrega de esta saga de rol en alta definición para Xbox 360. Cuenta con un sistema de combate en tiempo real con Fatal Strikes, los Bursa Artes y un Over Limit multi-pantalla.

Sony lanzará accesorios de sus títulos

Sony Computer Entertainment Europe ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con Target Entertainment Ltd, que se encargará de la gestión de los productos de Sony. Esta empresa se encargará de lanzar al mercado ropa, accesorios, peluches, productos alimenticios, etc basados en los personajes de Ratchet & Clank o Sack Boy de LittleBigPlanet.

"Muchos de los personajes y los títulos editados directamente por Sony Computer Entertainment son reconocidos por millones de personas en todo el mundo, desde los legendarios Ratchet & Clank hasta el fantástico Sackboy de LittleBigPlanet. Queremos realmente que nuestros consumidores tengan la posibilidad de relacionarse con nuestras marcas y personajes en otros ámbitos que no sean solamente a través de la pantalla. Estamos seguros de que Target Entertainment Ltd tiene la experiencia y las ganas de ayudarnos a hacer que esta idea sea un éxito", ha comentado Stephanie Freeman, manager de licencia y periféricos de SCEE.

Disminuye el coste de fabricación de Nintendo Wii

Según el grupo de analistas Credit Suisse, el coste de producción de la Wii de Nintendo se habría

Desde el pasado mes de abril, SONY decidió establecer el PVP de Playstation 2 en unos más que atractivos 99€. Una grandísima oportunidad de poder hacerse con una consola que cuenta con uno de los catálogos exclusivos más potentes de todos los tiempos. Una inversión segura en entretenimiento.



disminuido un 45% desde su lanzamiento. El coste de fabricación de Wii, que ha vendido más de 50 millones de consolas, es de 137 dólares, mientras que el precio de venta es de 250 dólares.

Tras el anuncio de la rebaja de precio de PlayStation 2 para intentar robar mercado a Wii, quizás veamos pronto una rebaja en la consola de sobremesa de Nintendo.

La próxima obra en ser profanada va a ser el trabajo de Fumito Ueda. Que Dios nos pille confesados, porque el resultado puede ser desgarrador

Shadow of the Colossuss llegará al cine

Según el magazine Variety, el productor Kevin Misher, que ha producido El Rey Escorpión, La Intérprete o Dune; y Sony Pictures están trabajando juntos para llevar al cine el último título de Fumito Ueda. El guión correrá a cargo de Justin Marks, creador de Street Fighter: La leyenda de Chun-Li.

Por el momento no hay información sobre posibles actores ni una fecha aproximada de su estreno.

Will Wright abandona Electronic Arts

El creador de títulos como Los Sims, Spore o Sim City, Will Wright, ha decidido dejar Electronic Arts para centrarse en "Stupid Fan Club". Con este nuevo proyecto intentará crear nuevas formas de entretenimiento: "La industria del entretenimiento se está moviendo rápidamente hacia una era de cambio revolucionario. Stupid Fun Club explotará nuevas posibilidades que están emergiendo desde este gran caos y creando nuevas formas de entretenimiento para una variedad de plataformas".

Pese a que abandona su estudio interno en EA, seguirá colaborando en el desarrollo de nuevas entregas de Los Sims y Sim City.

Project Zero 4 no llegará a Europa

Un portavoz de Tecmo ha confirmado que su survival horror, Project Zero 4, no tiene previsto salir de Japón: "Nintendo América ha decidido no publicar el juego en Norteamérica. En consecuencia, el juego no se venderá en este territorio. Como una IP propia, Tecmo se siente desilusionada por el hecho de que los fans de la saga no tengan la oportunidad de jugar al título, pero respeta la decisión final tomada por Nintendo".

Una entrega de Tekken podría llegar a Wii

Katsuhiro Harada, director de Tekken 6, ha comentado en una entrevista que la aparición de una entrega de Tekken en Wii dependerá de los fans, al igual que con Xbox 360: "Traer Tekken a Wii sería muy interesante. Como ya pasó con los usuarios de Xbox 360, si los propios de Wii nos hacen ver que ellos realmente quieren un juego de la serie en su consola, nosotros estaríamos encantados de dar una respuesta a dicha petición. El gran número de

usuarios de Xbox 360 que son fans de Tekken, especialmente en Norteamérica, influyó definitivamente en que trajéramos el juego a ese sistema".

Nuevos detalles de Assassin's Creed 2

Han salido a la luz nuevos detalles de la esperada secuela del título de Ubisoft, Assassin's Creed. Como podemos leer en la publicación GameInformer, el protagonista será Ezio Auditore, un jóven noble antepasado de Desmond. Ezio, que busca venganza tras el asesinato de sus padres, tendrá a su disposición nuevas armas y habilidades. En cuanto al arsenal, cuenta con un hacha, una maza, nuevos cuchillos y dos espadas. Otra de las novedades es que podemos nadar,

Tras la decepción generalizada que supuso la primera parte de Assassins's Creed, Ubisoft ha asegurado que esta secuela contará con una mayor variedad de situaciones que evitarán caer en la monotonía del primer título. Es pronto para proncunciarse

al contrario que la anterior entrega.

También será posible desarmar al enemigo y usar su arma contra él. En caso de resultar heridos, deberemos buscar un doctor. Contará con 16 tipos de misión, y no sólo robar y observar.

La historia transcurrirá por la ciudad de Venecia y Florencia y contará con personajes reales, como la familia Medici, muy importante en su época. Otros escenarios como Saint Mark, el Gran Canal o el Puente Rialto estarán presentes. Se ha confirmado la presencia de algunos objetos de Leonardo da Vinci, como un aparato que nos permitirá planear.

Llegará a finales de años a Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

GTA: Chinatown Wars no vende bien debido a su contenido adulto

El grupo de analistas EEDAR ha comentado que la entre de Grand Theft Auto para Nintendo DS, Chinatown Wars, no ha obtenido los resultados esperados en cuanto a ventas. A pesar de la buena crítica recibida, el juego de Rockstar no ha vendido como otros grandes éxitos de DS.

"Parece que la industria ha sido demasiado ambiciosa con sus expectativas iniciales sobre cómo iba a funcionar Chinatown Wars, basándose en las extraordinarias calificaciones que ha recibido de la crítica. Los resultados de Chinatown son una nueva marca muy importante para la industria, y se va a convertir en el juego para adultos mejor vendido de DS. Sin embargo el rendimiento con respecto a los grandes juegos de la consola nos demuestra las diferencias demográficas entre las dos plataformas que ocupan el mercado portátil", ha comentado Jesse Divinich, analista de EEDAR.





Satoru Iwata, insatisfecho con las ventas de Wii en Japón

El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, ha realizado unas declaraciones en las que muestra su descontento con las ventas de Wii durante las últimas semanas. "Wii se encuentra actualmente en su peor estado de salud desde que se lanzó en Japón. El actual estado del mercado japonés no es el que realmente nos gustaría."

Durante las últimas semanas Wii ha dejado de ser la consola de sobremesa más vendida, supera por PlayStation 3. Iwata cree que una rebaja de precio no sería la solución para aumentar las ventas en el país nipón: "No pienso que una rebaja en el precio de la consola sea nuestra mejor opción".

Además añade que los usuarios japoneses "se cansan antes de cualquier nuevo entretenimiento".

El error E74 lo cubrirá la garantía ampliada de Xbox 360

Tras diversas investigaciones realizadas por Microsoft sobre el nuevo error que aparecia en Xbox 360, han decidido cubrir este error con la garantía ampliada de 3 años, ya que está relacionado con las 3 luces rojas. Microsoft decidió ampliar el plazo de garan-

tía a 3 años debido a la cantidad de consolas afectadas por este error:

"Aunque la mayoría de los usuarios de Xbox 360 continua disfrutando de una gran experiencia con su consola, sabemos que un pequeño porcentaje de los jugadores ha reportado un error que se anuncia en la consola como "E74". Tras investigar el caso, hemos descubierto que el mensaje E74 puede indicar un fallo general del hardware asociado al error de las tres luces rojas. Como resultado, hemos decidido cubrir la reparación en los casos relacionados con el error E74 para aquellas consolas que se incluyan en nuestro programa de garantía de tres años, anunciado en julio de 2007 para ciertos fallos de hardware de la consola."

Apple cree que iPhone puede imponerse a PSP y NDS

Dos de los productores de iPhone, el último producto de Apple, creen que Nintendo y Sony se están asustando por el éxito de iPod Touch y iPhone como plataformas de juego: "Sacamos tanto dinero con estos juegos en un solo dispositivo como si hubiésemos lanzado 100 móviles diferentes en el mercado. Entre iPod Touch y iPhone, creo que sendas plataformas están asustando a Nintendo y a Sony. Apple ha vendido 30 millones de unidades hasta la fecha y ha creado un enorme respeto a su alrededor. Ha logrado establecer su territorio por todo el mundo. Pero de momento sólo ha logrado penetrar en la mitad del uno por ciento del mercado al que aspira llegar".

Konami ha confirmado su apoyo al iPhone con el anuncio de Metal Gear Touch, que llegará próximamente para iPhone y iPod Touch.

Andrew House es el nuevo presidente de Sony Computer Entertainment Europe

Sony Computer Entertainment ha anunciado que a partir de ahora Andrew House será el nuevo presidente de Sony Computer Entertainment Europe tras el abandono del puesto por parte de David Reeves.

Andrew House se encargará de dirigir los negocios de PlayStation en alrededor de 100 países del territorio PAL, de las marcas PlayStation 2, PSP, PlayStation 3 y PlayStation Network. Suerte en su nuevo cometido.

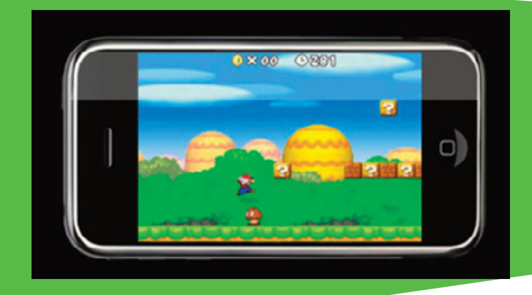
Gran Turismo 5 podría llegar a más plataformas

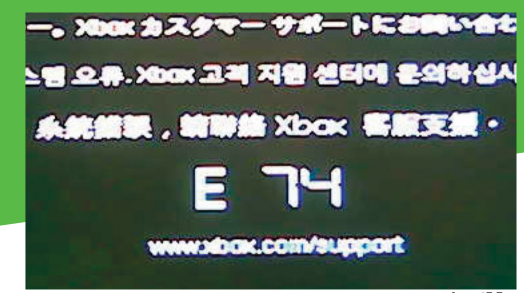
John Koller, de Sony Computer Entertainment America ha comentado que es posible que la saga de conducción Gran Turismo vea la luz en otras plataformas, como el PC. "Polyphony Digital habla directamente con nuestro presidente, Kaz Hirai, así que habrá que esperar y observar. Pero buscamos que la franquicia continúe desarrollándose en tantas plataformas como sea posible. Sony busca que Gran Turismo 5 llegue a todas las plataformas, sólo para buscar lo que tiene más sentido en la actualidad. Polyphony Digital toma muchas decisiones por sí misma".

En la actualidad se está desarrollando Gran Turismo 5 para PlayStation 3 y una nueva supuesta entrega para PSP que tenía prevista su llegada en los primeros meses de 2006.

Esta búsqueda de la multiplataformeidad parece no ser ajena ni a los títulos aparentemente exclusivos. Veremos que tal se desenvuelve esta franquicia eminentemente consolera y mal llamada Real Driving Simulator - de hecho a nivel de simulación ha sido superado de manera clara por otros títulos - en un mundo donde la simulación y el realismo debe ser total para intentar hacerse un hueco en el cada vez más complicado mercado del PC. Veremos en que acaba todo esto.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS






La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Prologo y capitulo 0: La prehistoria

La gran historia de los videojuegos

En este prólogo presentamos la serie de artículos que os vamos a ir ofreciendo a lo largo de los meses en el que trataremos la historia de los videojuegos desde sus inicios hasta la fecha.

Uno que ya tiene unos años ha visto como ha crecido el sector de los videojuegos desde aquellos tiempos en los que costaba encontrar juegos para nuestras máquinas hasta el gigante en el que se ha convertido ahora. Han sido muchas y muchas horas de disfrute jugando a todas esas pequeñas maravillas que han ido apareciendo para las distintas plataformas que nos han servido de soporte para salvar el mundo, ganar las más prestigiosas competiciones deportivas, salvar el mundo de nuevo, dirigir un ejercito, salvar el mundo una vez más, disfutar de las reuniones con los amigos, luchar contra una amenaza que pretende acabar con el mundo, convertirnos en todo tipo de personajes y sobre todo salvar nuestro mundo una y cien veces hasta llegar a ser un gran heroe.

En Games Tribune Magazine se ha apostado fuerte por la sección retro en la cual podeis ver mes a mes los mejores artículos acerca de los juegos que más han marcado a nuestros redactores, las mejores sagas, reportajes acerca de máquinas que ya solo podemos encontrar en el mercado de segunda mano, es nuestro homenaje a todos aquellos títulos que nos han hecho ser felices a lo largo de los años.

Como parte de esta sección iniciamos en el número de este mes un ambicioso proyecto de título La Gran Historia de los Videojuegos por entregas, el objeto del mismo es contaros mes a mes la historia del sector desde sus orígenes hasta la actualidad de un modo riguroso y ameno al mismo tiempo.

El enfoque es totalmente diferente al del resto de artículos y reportajes de la sección retro, en estos se profundiza en un juego o saga o máquina en particular y la idea de la historia es contar año a año los mejores juegos aparecidos, las noticias más destacadas y las curiosidades y anecdotas del sector de tal forma que aquellos que lo vivimos podamos recordarlo y los que no lo vivisteis podais tener una imagen de como era el mundo de los videojuegos hace solo unos años.

La historia suele ser aburrida pero la de los videojuegos no puede serlo, trataremos de no abrumaros con datos de ventas y caracteristicas tecnicas y centrarnos más en los juegos en sí y lo que supusieron para todos aquellos que tuvimos la fortuna de jugarlos, la diversión no tiene porqué estar reñida con la rigurosidad e intentaremos ser lo más rigurosos posible mediante un gran trabajo de documentación y contraste de información y sobre todo de recogida de opiniones de los usuarios por distintos foros de tal forma que la historia que leais en las páginas de GTM no sea solo la "versión oficial".

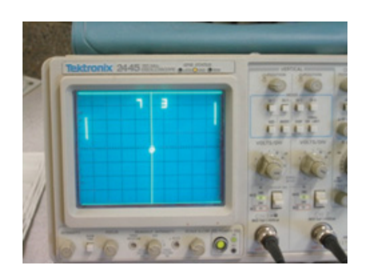
El formato elegido para el reportaje es el de un número por año aunque en las primeras entregas dada la poca información disponible tendremos que juntar varios años en un único artículo, junto a este prólogo podeis encontrar lo que hemos llamado la prehistoria de los videojuegos, los trabajos de aquellos "locos" que se dieron cuenta de que aquellas enormes máquinas que realizaban las tareas de cálculo de las empresas y organismos podían tener su lado lúdico y servir de plataforma para sencillos pero divertidos juegos, seguro que ni los más optimistas podían llegar a imaginar hasta donde ha llegado el sector de los videojuegos en relativamente pocos años.



La prehistoria de los videojuegos

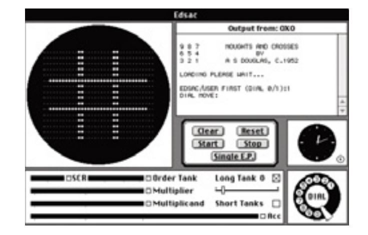
No hace tanto tiempo que a algunos visionarios se les ocurrió la idea de utilizar la tecnología toelectrónica existente en ese momento para la creación de sistemas de juegos

Para muchos el primer videojuego de la historia fue el PONG, creado por Nolan Bushnell fue lanzado por Atari Interactive en noviembre de 1972. Se trata de un juego en dos dimensiones que "simula" una partida de tenis de mesa de tal forma que el jugador controla la paleta que se desplaza verticalmente con el objetivo de que no le supere la pelota que va rebotando por la pantalla y de esta forma ir acumulando puntos hasta vencer al jugador contrario que puede ser otro usuario o el ordenador. Este juego se basa en el Tennis for Two que William Nighinbottham programó en 1958 usando un un osciloscopio de laboratorio.



Vemos que la fecha de los primeros intentos de utilizar la tecnología existente en el momento para el juego es bastante anterior a la fecha en la que se data el primer videojuego, de hecho el primer intento documentado de hacerlo fue cuando Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann patentaron un sistema electrónico de juego que simulaba el lanzamiento de misiles contra un objetivo, se basaba en las pantallas de radar que usaba el ejército en la entonces reciente segunda guerra mundial y funcionaba con válvulas mostrando los resultados en una pantalla de rayos catódicos. Permitía ajustar la velocidad y la curva del disparo y no se le considera videojuego ya que los objetivos estaban sobreimpresionados en pantalla y no había movimiento de video.

Otro caso de juego por ordenador que no se considera videojuego por carecer de movimiento fue el Tic Tac Toe (Tres en Raya) que en 1952 Alexander Sandy Douglas presenta como tesis para su doctorado en matemáticas por la Universidad de Cambridge sobre la interactividad entre seres humanos y computadoras, el código fue generado para una computadora EDSAC, diseñada y construida en esa misma universidad. El programa tomaba decisiones correctas en cada momento del juego según el movimiento realizado por el jugador, que lo hacía a través de un dial telefónico de rueda que incorporaba la computadora EDSAC.



En 1961 Steve Russell escribió Space War en una computadora PDP-1 en el MIT, Instituto Tecnológico de Massachusetts (cuna de la cultura hacker de la época). Se trata de un juego para dos jugadores en el que cada uno controla una nave espacial y dispara tratando de destruir a la otra, para complicar el juego una estrella aparece en pantalla atrayendo con su gravedad a las naves hasta destruirlas si las alcanzaba. El código de Space War se liberó llegando a numerosas computadoras en otras universidades donde se realizaron distintas versiones entre las que destaca el Computer Space de Nolan Bushnell que permitía jugar a 1 o 2 jugadores. Se considera que Space War fue el primer videojuego para ordenador de la historia.

Se considera que el primer videojuego de la historia fue el PONG de Nolan Bushnell que Atari Interactive lanzó en 1972, en realidad es una versión del Tennis for Two que William Nighinbottham programó en 1958.



Ralph Baer es para muchos el inventor de los videojuegos tal como los conocemos hoy en día ya que se considera que los juegos anteriores no eran aún videojuegos, esto es discutible pero no lo es el hecho de que es el inventor de las consolas de videojuegos. Baer trabajaba en 1951 para una empresa dedicada a los aparatos de televisión y se planteó construir un sistema de videojuegos comercial para jugar en casa igual que vemos la televisión. Propuso agregar a los televisores un sistema de juego interactivo, la propuesta fue rechazada por absurda por la empresa para la que trabajaba y en 1966 y ya por



su cuenta y con la ayuda de Albert Maricon y Ted Dabney, construyó la primera consola doméstica de videojuegos, la Magnavox Odyssey. Baer aún tuvo que luchar durante años para encontrar empresas e inversores que confiaran en él para poder poner en el mercado su primera consola en 1972 con un relativo éxito; la consola era tan primitiva que los jugadores tenían que anotar sus puntos en un papel ya que el aparato carecía de memoria alguna.

Atari 2600 fue el primer gran éxito de la historia en el sector de las videoconsolas.

La Atari VCS Video Computer System (nombre original de la 2600) disponía de una CPU con procesador MOS Technology 6507 @ 1.19 MHz, tenía una resolución de 160x190 píxeles y era capaz de mostrar 128 colores en pantalla pero con un máximo de 4 colores por línea.

En cuanto a memoria RAM incorporaba 128 octetos en la consola dentro del chip MOS Technology 6532, si bien algunos juegos podían añadir hasta 256 octetos integrados en el cartucho, por otro lado cada cartucho contiene 4 KB de ROM (o más de 32KB si el cartucho usa paginación de memoria).

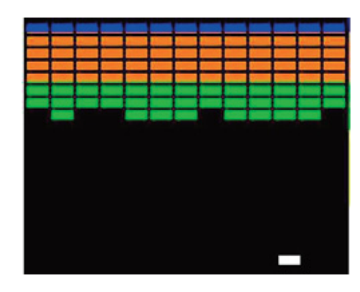
Juegos como Space Invaders , Asteroids, Double Dragon, Centipede, Ms. Pac-Man, Millipede, Solaris, Pitfall, Donkey Kong o Spacechase lograron obtener la máxima diversión de un hardware que a día de hoy puede parecer tan limitado. Eran los tiempos en los que la imaginación y el talento suplían las carencias técnicas

En 1972 Nolan Bushnell funda junto con Ted Dabney la empresa Syzygy, que rápidamente es renombrada como Atari. Ese mismo año presentan una máquina recreativa de monedas con el juego Pong, versión como ya reseñamos antes del de Tennis For Two de William Nighinbotham. Obtuvo un notable éxito y en 1975 Atari ofrece la Atari Pong, videoconsola doméstica que se conectaba a un aparato de tv y permitía jugar al juego Pong en el hogar.

Bushnell vende Atari a Warner Communications en 1976 por mas de 30 millones de dólares y el lanzamiento de la consola Atari 2600 por parte de estos supuso el primer gran exito comercial del mundo de los videojuegos.

Atari2600 contaba con la innovación de poder cambiar de juegos mediante el nuevo sistema de cartuchos. Esta consola sólo poseía 8 bits de potencia pero le bastaron en aquellos tiempos para combatir la competencia que empezaba a resurgir en las sombras. La 2600 se mantuvo en lo más alto liderando a sus rivales como la "Magnavox Odyssey 2" e incluso compitió con la "Mattle Intellivision" de 16 bits durante muchos años gracias a su amplio catálogo de juegos, sus ganancias permitieron a la compañía comprar licencias de películas lo cual todavía impulsó muchísimo más su éxito que duró más de una década hasta que fue finalmente destronada por Nintendo. Atari fue la empresa líder en el mercado de videoconsolas durante casi toda la década siguiente hasta el punto que en los años 80 la palabra Atari llegó a ser usada como sinónimo de consola de videojuegos, incluso para referirse a productos de otras marcas.

Steve Jobs y Steve Wozniak trabajaban en 1976 para Atari y desarrollaron el juego Breakout, una nueva variación de Pong en el que el objetivo era romper con el rebote de una pelota una serie de bloques que aparecen en pantalla. Unos años despues, usando componentes de Atari, Jobs y Wozniak crearon el primer computador y ante el desinterés de Atari por su proyecto crearon su propia empresa, Apple Computer Company dedicada al desarrollo y fabricación de ordenadores personales.



Mientras tanto algunas de las empresas que dominarían el mercado algunos años despues comenzaban a mostrar interés por el sector emergente:

Service Games era una pionera empresa americana que en los años 40 se dedicaba a la comercialización de primitivas máquinas mecánicas de monedas y que en la década de los 50 fué



trasladada a Japón. En 1965 se fusionaron con Rosen Enterprises para crear **SEGA** y comenzaron a dedicarse a fabricar sus propias máquinas. En 1968 alcanzaron su primer éxito con la recreativa Periscopio, un simulador de submarinos, posteriormente crearían juegos clásicos como Out Run, Shinobi, la saga de Sonic, Daytona, etc.

En 1953 **Taito** es fundada por Michael Kogan, emprendedor ruso cuya familia había huido a China durante la revolución comunista de principios del siglo XX. Durante los años 50 se dedican sobre todo al alquiler de máquinas jukebox y en 1978 Taito se introduce en el sector de los videojuegos con Space Invaders, y logra un éxito inesperado. La compañía siguió desarrollando juegos y muchos de ellos llegaron a ser universales como Bubble Bobble, Operation Wolf o Arkanoid, basado en el arcaico Breakout.

Kagemasa Kozuki, que se dedicaba al negocio de las máquinas jukebok, funda en 1973 la compañía **Konami** que se dedicaría a la creación de juegos para máquinas arcade, computadoras MSX y videoconsolas de otras compañías. Su primer juego no apareció hasta 1978, en principio crearon las inevitables nuevas versiones de juegos como Pong o Space Invaders, pero después empezaron a crear juegos cada vez más originales y, en muchos casos, con un éxito enorme.

La empresa japonesa **Nintendo** fué fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi y hasta los años 70 se dedicó, sobre todo, a la fabricación de naipes para juegos. Nintendo no perdió de vista la aparición de tecnologías electrónicas para el ocio y, ya a principios de los años 70 presentó algún dispositivo de juegos para salas recreativas, basados en principio en la reproducción de video. En 1977 presenta su consola doméstica COLOR TV GAME 6 y en el año 1980 comienza su dominio en el sector de las portatiles con la presentación de las máquinas Game & Watch.



En el próximo número de la colección podréis encontrar un extenso fascículo con todo lo ocurrido entre los años 1980 y 1984, las primeras consolas de SEGA y Nintendo, la aparición de los ordenadores ZX-Spectrum y Commodore en escena, los mejores juegos de todas estas plataformas y mucho más, no os lo podeis perder ... hasta entonces.

TEXTO: J. BARBERÁN

OnLive



la revolución del videojuego

OnLive ¿El asesino de consolas?

Durante la GDC se presentó OnLive, un pequeño aparato que nos permitirá, según sus creadores, jugar desde casa a cualquier videojuego remotamente y en alta definición sin ningún problema. ¿Cumplirá sus promesas?

OnLive ha sido la estrella indiscutible de la GDC. Y no sólo eso, sino que puede revolucionar el mercado actual del videojuego. Se trata de un servicio de videojuegos a la carta que nos permitirá disfrutar de los títulos más potentes sin necesidad de tener lo último en hardware. OnLive es un pequeño aparato similar a un receptor TDT que conectaríamos a nuestro PC, Mac o directamente al televisor. Está compuesto por una conexión Ethernet, HDMI, salida de audio óptica, dos puertos USB y un Mini USB, del que tomará la energía necesaria para su funcionamiento. Incluye un mando inalámbrico, aunque también es posible conectar 4 mandos y auriculares a través del Bluetooth.

Según sus desarrolladores, la clave está en el algoritmo de compresión que han creado, lo que permite jugar remotamente por streaming a los últimos títulos directamente en nuestro televisor con una latencia de un milisegundo gracias a los potentes servidores de los que dispone la compañía de Palo Alto. Para ello es fundamental disponer de una buena conexión a internet. Con una conexión de 1.5 MB obtendríamos una resolución de 480p, igual que la que ofrece Nintendo Wii. Mientras que con 5 MB o más la resolución alcanzaría los 720p. Con ello no será necesario disponer de tarjetas gráficas de gama alta o de una consola de nueva generación. Una vez conectado entramos al menú. En él crearemos nuestro perfil y veremos el de nuestros amigos, a los que podremos invitar a jugar o ver cómo juegan. Una vez creada nuestra cuenta accedemos al menú de juegos, dónde veremos todos los títulos disponibles para comprar o alquilar. Como dijimos, no necesitaremos renovar el hardware, ya que son los servidores de OnLive los que se encargan de realizar todas las operaciones para mandar la señal a nuestro televisor. En la demostración pudimos ver como ejecutaban Crysis en un Mac OS X en alta definición.



OnLive cuenta con un menú interactivo similar a xbox live y playstation network que nos permitirá crear un perfil para acceder a la tienda de videojuegos y realizar un alquiler o compra





OnLive cuenta ya con el apoyo de algunas de las grandes empresas del sector de los videojuegos. Compañías como Electronic Arts, Epic Games, Eidoso o Ubisoft entre otras han mostrado interés por el sistema.



En principio todo son ventajas para el usuario, pero se nos plantea serias dudas.

Para que todo esto funcione se necesita de una gran inversión económica para el mantenimiento de todo ese hardware (servidores), porque el calor que generaría y el consumo eléctrico serían desorbitados. La codificación de video y la latencia son dos de sus principales problemas. En cuanto nosotros iniciemos un juego los servidores deberán codificar el video en tiempo real (que correrá a 60 fps) y enviárnoslo a una velocidad de 5MB, o más, para jugar en alta definición con una latencia de 1 milisegundo. Lo que supone que durante estos 7 años de desarrollo han creado una tecnología superior a la conocida actualmente en diversos campos. Durante la demo mostrada en el E3 se demostró que realmente funcionaba, pero deberemos esperar al periodo de prueba que tendrá lugar este verano para saber si cuando miles de jugadores se conecten simultáneamente, los servidores se comportarán de la misma forma ofreciendo los resultados que nos venden. El precio sería de 100 dólares para el terminal, más el precio del alquiler o compra del videojuego, lo que supone una cantidad bastante inferior a la de adquir un PC o una videoconsola. La idea de un servicio de este tipo no agrada a los fabricantes de hardware, como Microsoft, Sony y Nintendo, que ven en OnLive un rival que puede hacer que esta sea la úl-



tima generación de consolas. Pero suponemos que no dejaran que OnLive llegue al mercado tan fácilmente, por los problemas técnicos que pueda tener la propia compañía o por clausulas que impidan distribuir los títulos en su sistema. La gran ventaja que supone para la industria es que en este campo no existe la piratería, por lo que se convierte en la plataforma ideal para las compañías donde lanzar sus juegos. Pero a los usuarios la idea de tener los títulos en forma online no agrada a todo el mundo, ya que muchos usuarios prefieren tener sus juegos con su caja y manual colocados en su estantería.

La beta de OnLive comenzará este verano en Estados Unidos y tiene previsto llegar al mercado este mismo invierno. ¿Será un éxito o deberemos esperar unos años para que se asiente en el mercado?

Una idea utópica

A día de hoy nos parece imposible que OnLive se implante en el mercado tan fácilmente debido a la conexión que exige. Según los primeros estudios el 71% de los hogares norteamericanos dispone de una conexión a internet superior a 2MB, por lo que, si la distancía desde el hogar a los servidores es baja, podrían jugar a una resolución de 480p o de 720p si su conexión es igual a superior a 6MB.

Actualmente es posible contratar en España una conexión de 6MB, pero desconocemos si realmente esa latencia de sólo un milisegundo se mantendrá con la calidad de nuestras conexiones.

Electronic Arts, Epic Games, Atari, Eidos, Codemasters, Take-Two, Ubisoft, THQ, Warner Bross... todas ellas han mostrado su apoyo a la compañía y su presenia en esta plataforma.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS







Learn. Network. Inspire.
GDC 09

Game Developers Conference 09

Un año más la ciudad de San Francisco acogió la Games Developers Conference, la reunión de desarrolladores de videojuegos más importante. Te contamos lo más destacado de este conferencia.

El pasado mes de marzo tuvo lugar la Games Developers Conference en el Moscone Center de San Francisco, evento en el que se reúnen todas, o casi todas las desarrolladoras del mercado de los videojuegos para comentar la situación actual y mostrar a la prensa especializada sus últimos trabajos. Este año ha habido anuncios de todo tipo: nuevas consolas, secuelas de títulos de gran éxito y nuevas plataformas, como OnLive, del que hablaremos largo y tendido.

Zeebo por fin fue presentada. Qualcomm y Tectoy S.A. se han encargado de su desarrollo. Qualcomm ha utilizado para el hardware de esta máquina sus chips de teléfono móvil, así pues su procesador está compuesto por un chip de la compañía americana, el mismo que utiliza el teléfono G1 con el Android de Google.

Zeebo anunciada finalmente

Esta nueva videoconsola está pensada para los países en vías de desarrollo, así que después de instalarse en Brasil, lo hará en México y en India. Su precio es de 199 dólares e incluirá 4 títulos, uno de ellos es Quake. También podrán descargarse nuevos títulos, la primera descarga será gratuita, el resto tendrán un precio de 12 dólares que se producirán por la red del teléfono móvil.

El prestigioso estudio alemán CryTek estuvo presente y de qué manera. Mostraron por primera vez una demo técnica de su motor gráfico, el CryEngine 3. Este motor será compatible con Xbox 360, PlaySatation 3 y PC y en géneros como shooters y MMOs. En él pudimos ver personajes de Crysis en diferentes escenarios, como una jungla y ciudades. Se mostraron elementos como el agua y su reacción al impacto de las balas, el movimiento de la vegetación al pasar por encima o como en el caso de antes, al recibir disparos. También presenciamos los trabajos realizados con la iluminación, con un perfecto juego de luces y sombras. El derrumbamiento de edifi-



Satoru Iwata fue una de las grandes estrellas de la conferencia de desarrolladores. durante la conferencia anunció la nueva entrega de la saga zelda para nintendo ds



cios o el comportamiento del motor en la representación de las partículas volumétricas
Fue mostrado un escenario medieval, dividido por un río, que era atacado con bolas de fuego, dónde el CryEngine se portaba muy bien cuidando todo detalle. Este escenario puede ser una pista sobre la temática del próximo título de CryTek.

Uno de los grandes protagonistas fue Satoru Iwata, presidente de Nintendo, que dio una conferencia sobre la situación actual de la industria y la compañía japonesa. Mediante un tráiler, anunció una nueva entrega de Zelda para Nintendo DS, The Legend of Zelda: Spirit Tracks. En esta ocasión la acción transcurrirá por tierra y no por mar como en Phantom Hourglass. Se controlará con la pantalla táctil, permitiendo a los jugadores usar objetos y realizar movimientos especiales.

También aprovechó para ofrecer datos de ventas de su consola de sobremesa, Wii. La base instalada de Nintendo Wii es de 50 millones de consolas en todo el mundo, convirtiéndose así en el sistema más rápidamente vendido de la historia. Iwata añadió que este gran número de consolas vendidas ayudará a los desarrolladores para producir títulos.

En cuanto a Nintendo DSi, ha superado la barrera de los dos millones de unidades vendidas en Japón. En Estados Unidos





casi ha doblado las ventas del anterior modelo, DS Lite. En Europa también ha cosecha buenas ventas esta nueva revisión de Nintendo DS.

Sony realizó un importante anunció respecto a PlayStation 3. A partir de ahora los programadores dispondrán de unas nuevas herramientas que facilitarán su trabajo a la hora de programar para la consola de Sony, que tantas críticas ha recibido en este aspecto. El precio es de 1.700 euros, 2.000 dólares o 200.000 yenes, dependiendo del mercado. Con esto Sony busca que los títulos de PlayStation 3 tengan un mejor acabado final y abaratar costes, ya que la versión anterior de estas herramientas era superior a los 10.000 dólares.

Fumito Ueda, creador de ICO y Shadow of the Colossus para PlayStation 2 participo en una conferencia donde habló sobre el desarrollo de videojuegos con otras personalidades del sector, como Goichi Suda y Emil Pagliarulo. El artista japonés se mostró esquivo con toda pregunta relacionada con su nuevo proyecto. Sólo comentó que “seguirá los pasos de ICO”. Hideo Kojima también participó en una mesa redonda, pero no para hablar sobre su último trabajo. Según comentó en una entrevista al medio IGN, su próximo proyecto será mostrado en el E3 de Los Ángeles, durante los días 1 y 4 de junio.

En cuanto a God of War III solo se ofrecieron datos técnicos. Según Jim Tilander y Vassily Filip-Pov, dos de los desarrolladores del juego de acción para PlayStation 3, God of War III intercalará imágenes a 30 y 60 fps dependiendo del escenario. Por el momento no se conocen más datos sobre este esperado título. Quizás en el E3 sepamos por fin su fecha de lanzamiento. Sony Online Entertainment confirmó que sus dos MMO, The Agency y DC Universe Online no llegarán al mercado hasta 2010. Ambos títulos verán la luz en PlayStation 3 y PC.

Microsoft anunció varias novedades para los desarrolladores. Los de Redmond añadirán una opción antipiratería a Games for Windows Live, que autentificará el



Varias novedades

OnLive captó la atención de todos los profesionales allí presentes. La idea sorprendió a la prensa especializada, aunque no tanto a las compañías, que sabían que tarde o temprano llegaría un aparato similar. Crytek sorprendió con su nuevo motor gráfico para consolas y PC, el CryEngine 3, que estará disponible para las consolas de nueva generación.

Nintendo estuvo presente de la mano de Satoru Iwata, directivo de la compañía japonesa. Durante su intervención ofreció datos de las magníficas ventas que están cosechando sus consolas, tanto Wii como la nueva DSi. También anuncio. Sony y Microsoft hicieron anuncios a la par, relacionados con nuevas herramientas de desarrollo, sin dar información alguna sobre próximos títulos.

Modern Warfare 2 fue uno de los grandes anuncios. Activision Blizzard confirmó su desarrollo a través de un pequeño teaser. Infinity Ward se encargará de su desarrollo, como hicieron con la exitosa primera parte.

juego en sus servidores y exigirá una autentificación al usuario. Los desarrolladores podrán crear su propia tienda en el Marketplace utilizando una nueva API.También pondrá a disposición de los desarrolladores una nueva versión del hardware XDK, con el doble de memoria RAM, que utilizarán para herramientas de optimización y debug de su trabajo.

El software Kodu ha sido confirmado. Los usuarios de Xbox 360 disfrutarán de este título que les permitirá modificar los escenarios y crear personajes. Tanto su precio como fecha de lanzamiento no han sido confirmados.

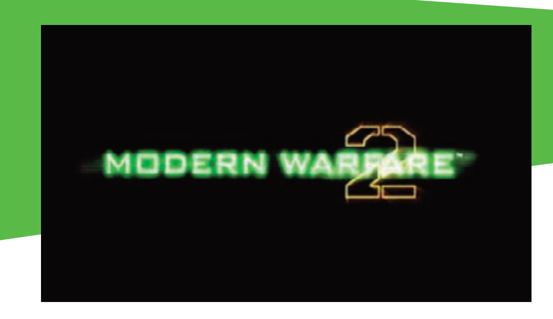
En cuanto a Xbox Live Arcade, un año más se entregaron los premios a los mejores títulos. El gran vencedor fue Castle Crashers, desarrollado por The Behemoth, que fue premiado como Juego del Año, Mejor Juego Original y Mejor Cooperativo. Super Street Fighter II Turbo HD Remix, premiado por Mejor Modo Versus, Mejor Remake y Mejores Gráficos. Braid, también disponible para PC, sólo recibió el premio de Mejor Juego Original. Portal: Still Alive fue premiado como Mejor Modo Individual. A Kingdom for Keflings se llevó el galardón a Mejor Juego Familiar.

In2Games presentó sus nuevos controles para Xbox 360, PlayStation 3 y Wii. GameTrak Freedom es similar al Wiimote y captará nuestros movimientos con tres acelerómetros y dos sensores. Llegará al mercado este mismo año junto a un título creado por la misma compañía, Squeeballs, formado por un conjunto de minijuegos.

Activision Blizzard confirmó el desarrollo de Modern Warfare 2 por parte de Infinity Ward mediante un teaser, la secuela de Call of Duty 4: Modern Warfare, que no llevará el nombre de la saga bélica.Modern Warfare 2 estará ambientado en la actualidad y llegará al mercado el 10 de noviembre a Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS





HUMOR


Otro 4
2009 Sr.A
¡Otro 4! Con lo que se esperaba de este juego y no deja de recibir suspensos mientras en los foros no paran de criticarlo más y más
Hay que comprarlo



Exponentes Gráficos

Exponentes Gráficos

Una excusa para que los fanboys se líen a porrazos

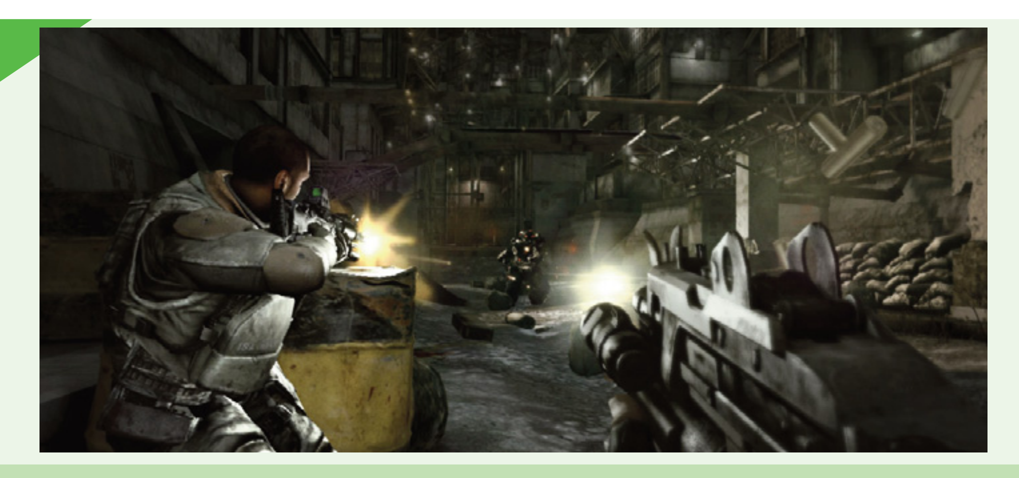
El apartado gráfico que pueda ofrecer una consola es un factor muy importante y a considerar a la hora de decantarse por una u otra plataforma, sí. Pero, ¿qué ocurre cuando esa potencia gráfica se muestra sólo para provocar guerras entre fanáticos de consolas y conseguir publicidad gratuita?

Cuando se trata de defender a muerte a una compañía, a muchos se les olvida el pasado próximo. Como todos sabemos, la principal guerra de fanáticos se sitúa entre las dos consolas hardcore de esta generación, PlayStation 3 e Xbox 360. Consolas con unas prestaciones muy parecidas a la hora de ejecutar los juegos, con gran cantidad de títulos multiplataforma y pocas diferencias en cuanto a la experiencia de juego.

PlayStation 3 a priori tiene más potencia bruta que aprovechar debido al famoso procesador CELL, pero en la práctica, ¿es realmente potencia extra? El procesador sólo ha causado quebraderos de cabeza a los desarrolladores, salvo con dos o tres gloriosos ejemplos en los cuáles se demuestra que se puede hacer una maravilla visual con la bestia negra de Sony (Uncharted o Killzone 2, por ejemplo). Esto provoca que, para crear una







Sí, Killzone 2 gráficamente es una bestia. Pero posee un motor gráfico propio y cuatro años de desarrollo a sus espaldas, que se dice rápido. Y no todos los juegos exclusivos se pueden permitir eso.



verdadera obra de arte en cuanto a nivel técnico se necesita mucho tiempo, y el tiempo en el mundo del videojuego es dinero.

Por otra parte está Xbox 360, una consola con una arquitectura clásica y unas prestaciones que con menos esfuerzo permiten conseguir resultados casi idénticos a PlayStation 3. Y he aquí el dilema, ¿Xbox 360 puede poseer en su catálogo maravillas gráficas del calibre de Uncharted o Killzone 2, o no?

El máximo exponente de Xbox 360 a nivel gráfico a día de hoy sería seguramente Gears of War 2, por el poco tiempo transcurrido desde su salida, y la comparación directa sería Killzone 2, por la cercanía en fechas de lanzamiento y la expectación (llamado hype) que crearon ambos. Siendo objetivo, Killzone 2 destaca algo más que Gears of War 2, pero, espera. ¿Cuánto tiempo de desarrollo han tenido ambos?

El potencial gráfico de un juego a día de hoy no demuestra cuán potente es la consola. Sólo aviva guerras entre fanáticos.

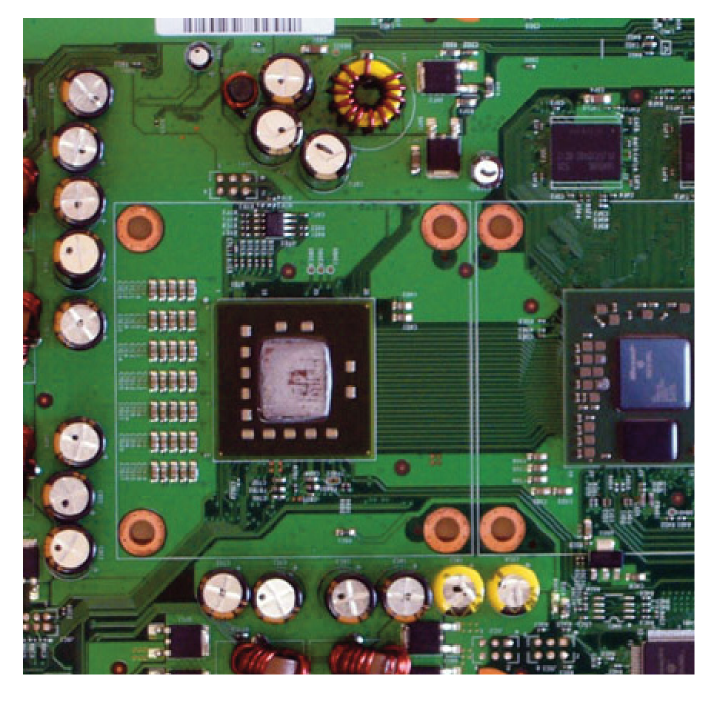
Aquí es dónde entra la gran baza de Xbox 360, como decía antes: la gran facilidad para programar para ella. Gears of War 2 es una secuela al uso, con un motor gráfico mejorado que seguramente no saca todo el partido de la consola (ya que es un motor multiplataforma, el omnipresente Unreal Engine) y que sin embargo mantiene una calidad gráfica más que aceptable. En cuanto al tiempo de desarrollo, se sitúa en torno a los dos años.

Killzone 2 posee un motor gráfico creado exclusivamente para él, y posee la friolera de 4 años de desarrollo a sus espaldas. Como todos sabemos, gráficamente es un juego impresionante, pero el trabajo que ha conllevado ha sido casi el doble.

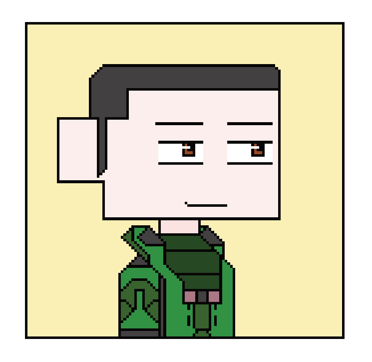
¿A dónde quiero llegar? Muy simple. El potencial gráfico de un juego a día de hoy no demuestra cuán potente es la consola, no

demuestra hasta dónde llegan las posibilidades del hardware: es sólo una forma de avivar guerras entre fanboys, de dar que hablar en los foros y de conseguir que ciertos juegos se vendan como churros sólo por ser esos abanderados “killers” cuando el potencial de un juego lo decide el mimo con el que se haya desarrollado.

Narices, maduremos. Los videojuegos son una forma de ocio, no una ideología. Disfrutemos de los juegos exclusivos, ya que la competencia es sana y nos favorece, no caigamos en el error de basarnos en cifras de ventas o en el hardware de la consola para determinar lo bueno que es un juego. Dejemos que las compañías se peleen por nosotros, y no que nosotros nos peleemos por las compañías.



¿Pero que c#~@?



Sony y Microsoft se enfrentas por la medias de análisis de sus juegos, la primera argumenta tener un porcentaje de juegos con una nota superior a 80 sobre el catalogo total de la consola mayor que el porcentaje de la consola de Microsoft. Mientras que Microsoft argumenta que la cantidad de juegos con una nota superior a 80 n xbox 360 es superior a la cantidad de estos mismos juegos en PS3.

Y es que es increíble la repercusión que pueden tener nuestros análisis en las compañías cuando no son mas que opiniones subjetivas de jugadores profesionales. Mas les vale que se preocupen de otras cosas para vender consolas y menos de repartirse pullitas, pues tendrán todos los juegos buenos que quieran pero a día de hoy. La Playstation 3 es demasiado cara y la Xbox 360 se estropea con demasiada facilidad, motivos mas que suficientes para que muchos jugadores continúen jugando con sus antiguas consolas de 128bits.

No hace mucho que oí hablar de este problema, pero todo pinta a que puede ser una nueva epidemia como lo fueron las famosas tres luces rojas. En cualquier caso, espero que el comportamiento de SAT de Microsoft continúe manteniendo la misma eficacia que con el problema de las tres luces rojas y también que Microsoft se ponga las pilas y dote a la flamante Xbox 360 de la estabilidad que los jugadores le estamos pidiendo, estabilidad que la placa Jasper promete, pero no asegura.

Grande es la estupidez de estos informes. Sin ir mas lejos, el informe del mes de diciembre (mes anterior al informe publicado en la actualidad) situaba a Wii como la consola menos usada en Norte América, disparando esto la voz de alarma entre los poseedores de Wii que veían como su consola podía entrar en debacle. El mes de Enero sitúa a Wii como líder verificando que estos informes no tienen ningún tipo de sentido, pasando a ser una simple anécdota.

Por cierto, si sumamos todos los porcentajes sacamos que solo el 82,8 ¿Qué pasa con el resto? ¿retro? ¿Dreamcast?

Microsoft extiende la garantía de las Xbox 360 afectadas por el error E74

No hace mucho que oí hablar de este problema, pero todo pinta a que puede ser una nueva epidemia como lo fueron las famosas tres luces rojas. En cualquier caso, espero que el comportamiento de SAT de Microsoft continúe manteniendo la misma eficacia que con el problema de las tres luces rojas y también que Microsoft se ponga las pilas y dote a la flamante Xbox 360 de la estabilidad que los jugadores le estamos pidiendo, estabilidad que la placa Jasper promete, pero no asegura.

GTM Opina...

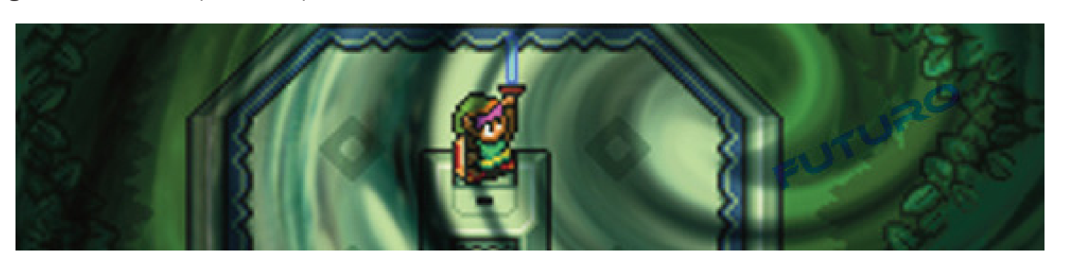
Desmitificando la nostalgia...



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

En primer lugar tenemos que reconocerlo, no podemos subestiumar a nuestra enemiga: La nostalgia es una fuerza muy poderosa. Hace que 4 píxeles abigarrados y unos compases de música electrónica ratonera nos parezcan lo más maravilloso del mundo. ¿Qué es esto si no una demostración de inmenso poder sugestivo sobre nuestras mentes?
Al margen de otras consideraciones, alguno me podrá argumentar que la nostalgia no es en si mala, como tampoco lo es esbozar una tímida y sincera sonrisa al recordar los títulos de antaño. No voy a decir que esa actitud sea dañina. Pero simplemente diré que la nostalgia es un arma de doble filo, y el balance total casi siempre suele ser negativo para el nostálgico. Y esto es simplemente porque el precio excede con mucho al beneficio: Hipotecamos nuestro futuro a costa de nuestro pasado ¿Puede haber un trato menos ventajoso?¿Acaso esto no es ya algo instrínsecamente malo en un hobby que se caracteriza precisamente por su dinamismo y sus progresos técnicos?

Hagamos un inciso para contemplar con un poco de objetividad el asunto, y rompamos de paso una lanza a favor de los creativos: Algo que resulta del sentido común, es que a medida que la industria evoluciona cada vez es más dificil innovar. Al ser más dificil innovar también resulta mucho más dificil sorprender. Y es de la sorpresa del jugador de donde suele surgir esa “magia” que destilan algunos títulos que casi han llegado a convertirse en religión.
Dijo un conocido filósofo que el hombre son él mismo y sus circunstancias. Con la nostalgia pasa exactamente lo mismo: Si un juego no nos sorprende como si lo hacían aquellos con los que jugábamos cuando teníamos diez años, seguramente no será culpa del juego, si no de nuestra propia percepción que ha cambiado junto con nosotros y nuestras circunstancias.
Pero la solución no es cerrarse en banda, y convertirse en un talibán de los grandes clásicos con cierta tendencía al pseudosibaritismo y al “gafapastismo”, eso sólo nos va a perjudicar. Tenemos que conocer nuestras limitaciones, y aceptar que nuestra percepción sobre los juegos ha madurado, en vez de echar la pelota fuera de nuestro jardín con perlas como: “Los juegos de ahora no tienen magia”. Cuando en realidad deberíamos decir : “He perdido la capacidad de ver magia en los juegos”. Poque no dudeis por un solo momento, amigos, que la generación que hoy tiene en torno a diez años, recordará mucha magia en los juegos actuales.
No voy a discutir que hay obras maestras que se elevan sobre el resto de juegos por mérito propio, pero son los que menos , y ni los juegos de ahora tienen tan poca magia ni los de antes tenían tanta, es un mero problema de percepción subjetiva. Y es que hay una cosa que no debemos olvidar: Esto es un hobby que ha de entretenernos, y nuestra actitud juega un papel fundamental en ello. Cualquier tiempo pasado no fue mejor: Fue precisamente eso, pasado.



GTM WARS
duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:
Contenido descargable



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR

Que el soporte fisico es algo abocado a la extinción es algo que a día de hoy no se le puede escapar a nadie. Revistas, diarios, libros, discos, juegos... en un futuro no tan lejano dará paso los soportes digitales con las ventajas que ello conlleva: Ahorro de espacio y abaratamiento de costes. Es ley de vida. Sin embargo de un tiempo a esta parte estamos experimentando una tendencia, que de masificarse, puede resultar un rejón de muerte hacia toda distribución digital: Los contenidos adicionales.

Lo que en teoria es una oportunidad para poder facilitar el acceso a todos los titulos y a todo el mundo, se esta convirtiendo en un sistema caciquil y de una ética cuanto menos cuestionable. Ampliaciones que como borregos pagamos a precio de oro y que a la hora de la verdad no son mas que meros parches que apenas aportan un par de horas a la experiencia de juego en el mejor de los casos, y que en una cantidad elevada de ellos ya vienen incluídos en nuestro disco físico y que pagamos un extra para poder acceder a ellos. Demencial.

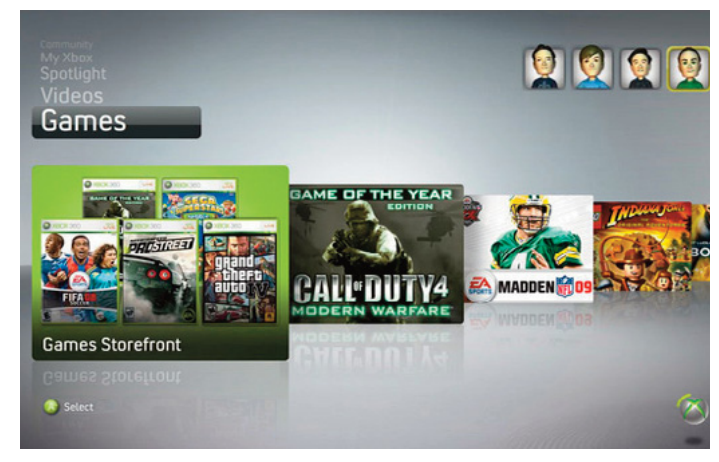
Las compañías han encontrado un filón en esta técnica. No son pocos los casos en los que nos encontramos que se lanza un juego y a las dos semanas tenemos en la red la ampliación del mismo, a unos económicos 10€ para poder desbloquear un modo, un nivel o poder descargar 4 miserables mapas.

Cierto es que nadie nos obliga a su adquisición, pero da rabia y mucha saber que alguien, en una decisión unilateral y dictatorial te ha impedido acceder a contenido de un juego por el cual tu has pagado religiosamente tus 50€-70€. Una cantidad que a juicio de los desarrolladores debe parecer despreciable, cuando son capaces de clavarnos 10€

por un pseudo-nivel o un medio modo, y para colmo tener que aguantar como alguien se atreve a tildarnos de "gilipollas" por alzar la voz ante este abuso. ¿No es así, señores de Capcom?. Lo reconozco, somos gilipollas por creernos sus mentiras.

A día de hoy el contenido descargable de calidad puede contarse con los dedos de una mano. Caballeros de los Nueve, Shivering Isles, The Lost and Damned o las verdaderas expansiones de Paradise son la unica salvedad de un tendencia mas encaminada hacia el atraco que a enriquecer la experiencia jugable del comprador de videojuegos.

Si este contenido se situa en un margen de precios entre lo gratuito y los 24€ que puede costar Shivering Isles ¿Que justificación se puede encontrar en aquellas compañías capaces de exigirnos por su santa cara 10€ por un paquete de mapas, por una isla con 4 casas y apenas una mazmorra, un nivel plagado de bugs o un nuevo modo de



juego ya incluido en tu disco? ¿Pagar para poder ver el final de tu juego? Solo se me ocurre una palabra: La avaricia.

¿Y ante esta situacion que es lo que nos queda? ¿Vacio, impotencia, frustración, la fuerza de la pataleta? Nada. Ninguna de estas medidas va a cambiar una dinamica que ya va cogiendo inercia dentro de esta generación. Una generación en la que los usuarios empezamos como betatesters de sistemas de hardware y software deficiente y que continúa posicionandonos en el blanco perfecto para pagar por algo que ya hemos pagado con creces en el momento de salir de la tienda.

Tal vez el dia de mañana a nadie le extrañe ir a la tienda a pagar por la caja y las instrucciones de su juego para llegar a casa y volver a pagar para poder descargar el juego en sí. Total, si vemos como normal pagar a los señores de Ubisoft para poder ver el final verdadero del Prince of Persia...



MIGUEL ARÁN
REDACTOR

Las descargas de contenidos adicionales han sido un tema controvertido desde el principio de las mismas. Bajo mi humilde punto de vista, no son más que una muestra más de que el modelo de negocio de esta industria está cambiando: Con el auge cada vez mayor de las descargas digitales (vía steam o cualquier otra plataforma) y las evidentes ventajas antipirateria y de distribución que estas suponen a las empresas, parece lógico que aprovechen estos sistemas para su propio beneficio. Y están en su derecho, porque al fín y al cabo no dejan de ser empresas cuyas cuentas deben cuadrar año tras año

Otro factor a tener en cuenta es más práctico que la simple codicia: Un hecho bastante evidente es que a medida que avanzan las tecnologías gráficas y aumenta la competencia en el sector, cada vez es necesario invertir mayor camntidad de capital en los desarrollos. Así que en elgunos casos el contenido descargable actua como una expeditiva fuente de ingresos para la compañía permitiendo inyectarlos en los proyectos actuales repercutiendo para bien en el presupuesto de los mismos.

Pero eso si: Que nadie se llame a error, porque yo no digo que "todo valga" en este aspecto. Dentro de las descargas digitales algunas prácticas son intolerables y ciertamente rastreras. Como por ejemplo los casos en los que se vende un juego incompleto adrede para meses más tarde vender el multijugador, o el cooperativo, o una nueva campaña a parte. Los juegos han de ser unidades íntegras, y aunque solo fuera por respeto hacia sus clientes no deberían sacarlos a pedazos para hacer pasar por caja obligatoriamente. Los contenidos adicionales deben de ser eso mismo, adicionales.

Pero hay todavía hay prácticas más despreciables: Se trata de aquellos juegos en los que si no pagas actualización pack de mapas, pierdes elementos / modos de juego que si estaban en el juego original y a partir de ese momento estan restringidos a aquellos que adquieran dicha descarga. Esa táctica directamente es un robo. Y hay que decirlo bien claro. Pagas setenta eurazos por un juego cuyas características multijugador van a ir desvaneciendose por las santas narices del empresario de turno. Además de un robo es vil chantaje, porque si quieres seguir jugando plenamente no te queda otra que pagar. Y esto supone un contraargumento al mayor argumento que tenemos de por si aquellos que defendemos el contenido descargable: Y es precisamente que nadie te obliga a comprarlo.

Luego está el tema de los micropagos. Habrá quien le parezca que 1€ por un solo traje nuevo para el protagonista es un robo. Pero también habrá quien habría pagado cinco o hasta diez euros gustosamente por el. Aún así no es más que un añadido trivial que no afecta para nada a la experiencia de juego, un ejemplo de como se deben hacer las cosas. No es que te estén vendiendo los juegos "en fascículos" como ya hemos visto. Para resumir, yo lo tengo muy claro: SI a las descargas de contenido y NO a los timos.

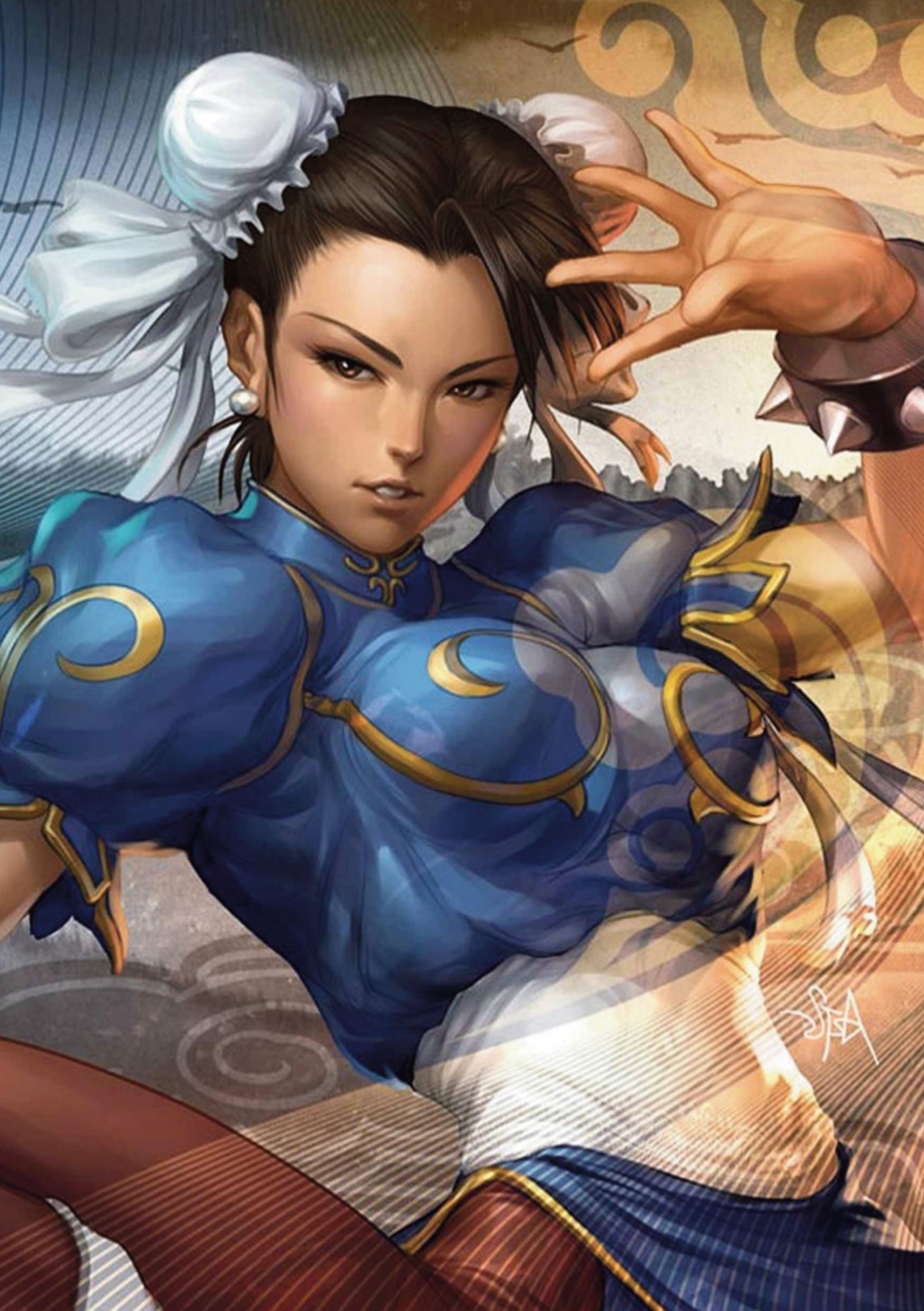


Y el mes que viene:

Remakes y ports de generaciones pasadas




Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



GUITAR HERO METALLICA

Es hora de hacer arder los trastes de plástico

Tras Guitar Hero Aerosmith, llega el segundo Guitar Hero temático. Inspirado en la banda americana Metallica, esta nueva entrega promete ser un caramelo para los amantes del heavy metal

Durante el mes de marzo ha sido lanzado en América del norte Guitar Hero Metallica, el episodio más heavy de la saga Guitar Hero. Se trata de la apuesta para todos aquellos amantes de la guitarra de plástico (ahora también batería y micro) con unos gustos más duros y decepcionados por un Guitar Hero World Tour bastante light comparado con entregas anteriores.

Esta nueva entrega, igual que como ocurrió con Guitar Hero Aerosmith, está inspirada en una sola banda. Como su nombre indica, en el famoso grupo nortea-



Como era de esperar, en Guitar Hero Metallica encontraremos imposibles solos de guitarra que supondrán un reto incluso para los más experimentados

Listado de temas

Temas de Metallica

All Nightmare Long
Battery
Creeping Death
Disposable Heroes
Dyers Eve
Enter Sandman
Fade To Black
Fight Fire With Fire
For Whom The Bell Tolls
Frantic
Fuel
Hit The Lights
King Nothing
Master of Puppets
Mercyful Fate (Medley)
No Leaf Clover
Nothing Else Matters
One
Orion
Sad But True
Seek And Destroy
The Memory Remains
The Shortest Straw
The Thing That Should Not Be
The Unforgiven
Welcome Home (Sanitarium)
Wherever I May Roam
Whiplash

Nos encontramos ante un juego que amarán todos los fans de la banda. Además de poder jugar con los mismísimos componentes de Metallica, también encontraremos otros artistas invitados de renombre: Lemmy de Motorhead y King Diamond.

Temas de otros artistas

Alice In Chains - No Excuses
Bob Seger - Turn The Page
Corrosion of Conformity - Albatross
Diamond Head - Am I Evil?
Foo Fighters - Stacked Actors
Judas Priest - Hell Bent For Leather
Kyuss - Demon Cleaner
Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone
Machine Head - Beautiful Mourning
Mastodon - Blood And Thunder
Mercyful Fate - Evil
Michael Schenker Group - Armed and Ready
Motorhead - Ace of Spades
Queen - Stone Cold Crazy
Samhain - Mother of Mercy
Slayer - War Ensemble
Social Distortion - Mommy's Little Monster
Suicidal Tendencies - War Inside My Head
System of a Down - Toxicity
The Sword - Black River
Thin Lizzy - The Boys Are Back in Town

mericano Metallica.

Durante el modo historia, el juego nos meterá en la piel de un grupo novel tributo a la banda mencionada. Por otro lado, tendremos como personajes seleccionables a los miembros de la misma banda tras desbloquearlos. Y a parte de este pequeño hilo argumental y algunos extras y curiosidades sobre la banda en cuestión, encontraremos pocas novedades respecto a títulos anteriores. Sin duda, el más destacado es la posibilidad de tocar la batería con dos pedales a la vez igual que Lars, pero teniendo que adquirir por separado el periférico. También se ha incluido un nuevo modo de dificultad (expert +) para convertir un juego que ya de por si es un reto por sus solos de guitarra frenéticos en toda una odisea.

En cuanto a nivel técnico, el juego se mantiene en la línea habitual, muy similar a Guitar Hero World Tour. Como curiosidad, podremos tocar en nuevos escenarios circulares rememorando conciertos míticos de la banda.

Valoración:

Guitar Hero Metallica es la apuesta más heavy que pretende saciar a los fans más duros de Guitar Hero. Además de incluirse 28 temas de Metallica, también se incluyen otros 21 temas de bandas igualmente cañeras. Por su parte, encontraremos personajes invitados de estas otras bandas como King Diamond o Lemmy de Motorhead.

En cuanto el lanzamiento, el juego no llegará a Europa hasta principios de Mayo. Guitar Hero Metallica ha sido retrasado para coincidir su llegada con la gira de la banda en el viejo continente, que como ya sabréis sus seguidores, tocarán tanto en Madrid (2 días) como en Barcelona en el festival Sonisphere.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO



VIRTUA TENNIS 2009

Emulando a la Armada

Para muchos Virtua Tennis 3 es el mejor juego de tenis a fecha de hoy, sin que nadie le haya conseguido desbancar del trono SEGA lanza un nuevo título que promete interesantes novedades

El 29 de mayo es el día previsto para que los aficionados al tenis podamos emular los éxitos de la Armada encabezada por Rafa Nadal sobre todo tipo de superficies.

Virtua Tennis de SEGA es una saga ya consagrada -y para muchos la mejor- conjugando en su justa medida la simulación y la jugabilidad de tal forma que los partidos sean por encima de todo lo más divertidos posible. Virtua Tennis 2009 viene a potenciar todas las virtudes que hicieron de VT3 un gran juego y a subsanar



la mejoría gráfica se aprecia fundamentalmente en el entorno del juego, los estadios son mucho más detallados e incluyen nuevos objetos animados

algunos de los fallos y deficiencias que su predecesor sufría.

El plantel de tenistas es espectacular, al arrancar el juego podemos jugar con Juan Carlos Ferrero, Daniela Hantuchova, Roger Federer, Amelie Mauresmo, Venus Wiliiams, Rafael Nadal, David Nalbandián, Nicole Vaidisova, James Blake, Tommy Haas, Mario Ancic, Lindsay Davenport, Andy Roddick, Andy Murray, María Sharapova, Ana Ivanovic, Svetlana Kuznetsova, David Ferrer, Anna Chakvetadze y Novak Djokovi, ganando determinados torneos podemos desbloquear 6 tenistas sorpresa más.

Los modos de juego tambien se han ampliado y mejorado, el modo estrella sigue siendo el “Campeonato Mundial” en el que debemos llegar con el jugador elegido hasta el número 1 del mundo, hay que destacar que para esta edición SEGA ha logrado las licencias oficiales de la Copa Davis y Copa Federación y que por primera vez en la saga se incluye la opción de juego online con modos de juego aún por confirmar pero que incluiran los torneos y partidos de exhibición con juego individual, dobles y dobles mixto.

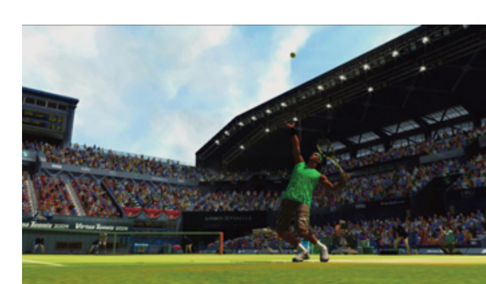
No pueden faltar en un Virtua Tennis los clásicos minijuegos, Pot Shot (billar con bolas gigantes), Pirate Wars, (tipo hundir la flota), Count Mania (para los mejores en matemáticas),Shopping Dash, Zoo Feeder o Block Buster son algunos de ellos.

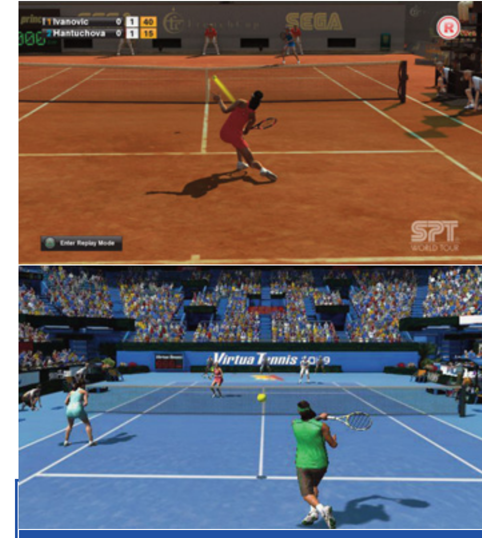
A nivel técnico se ha tratado de mejorar el ambiente general del juego aumentando el realismo de los gráficos y sonidos ambiente e incorporando un mayor número de elementos en movimiento en el estadio.

El juego promete y mucho y falta poco más de un mes para poderlo disfrutar en nuestros PCs, PS3, XBOX360 y Wii. Hasta entonces podemos ir calentando para ponernos en forma.



Virtua Tennis 2009 ofrece nuevos modos de juego, nuevos jugadores y torneos (licencia oficial de Copa Davis) y juego online.





Valoración:

Lasaga Virtua Tennis es una garantía de calidad en cuanto a juegos de tenis se refiere, tras la experiencia de VT3 SEGA vuelve con un título que promete mejorar este a todos los niveles con mejores gráficos y animaciones, un mayor número de jugadores, mas modos de juego y licencias y sobre todo la posibilidad de disfrutar partidas online contra nuestros amigos.

Si se confirma todo lo que este título ofrece se convertirá sin duda en la nueva referencia en simuladores de tenis y juegos deportivos en general.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

games Tribune Magazine



n nuestra web!

desarrolla: bend studios · distribuidor: sony · género: acción· texto/voces: castellano · pvp: 39,95 € · edad:+16

RESISTANTE: RETRIBUTION

Vive la resistencia en tu PSP

Bend Studios nos trae esta nueva entrega de la saga Resistance para PSP. Resistance Retribution llega para convertirse en un indispensabla de la portátil de Sony.



El catálogo de títulos de la portátil de Sony ha sido lo más criticado durante sus años de vida, debido a la escasez de títulos triple A. Los usuarios tenemos que esperar demasiado tiempo hasta ver algo a la altura de la consola, Sony lo sabe y es por eso que aseguran que éste será el año de PSP. Los últimos grandes títulos que ha recibido la portátil son God of War: Chains of Olympus y Final Fantasy Crisis Core, ahora llega Resistance Retribution.

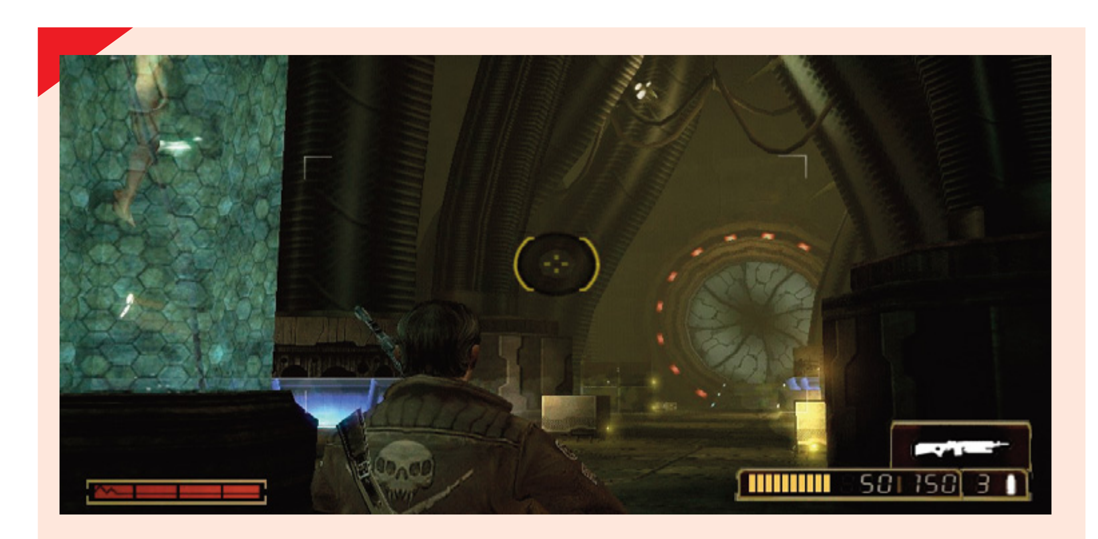
La historia transcurre en el año 1951 recorriendo toda Europa. Desde Reino Unido pasando por Röterdamn y París. Esta entrega de Resistance nos pone en la piel de James Grayson, un teniente que se mueve de principio a fin por venganza, como veremos en la primera cinemática. En

RESISTANCE RETRIBUTION SE PRESENTA COMO UNO DE LOS TÍTULOS A TENER EN CUENTA PARA LA PORTÁTIL DE SONY

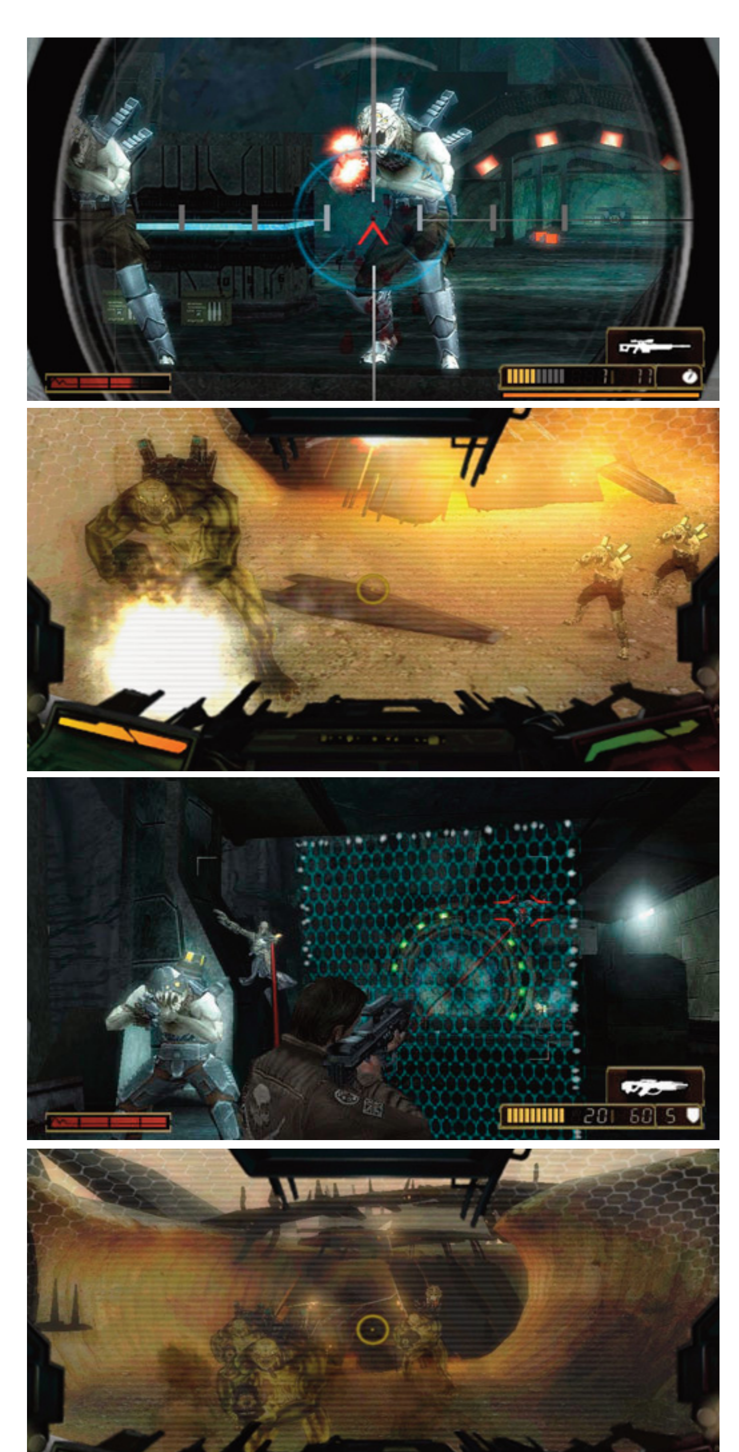



ella vemos como James encuentra un soldado moribundo a punto de transformarse en un Quimera, hasta que se da cuenta de que se trata de su hermano. Las normas establecen que hay que ejecutar a los infectados, por lo que dice ejecutarlo él mismo. A partir de este momento James abandona el ejército para buscar venganza a lo largo y ancho de Reino Unido. Debido a esto, los altos mandos del ejército deciden condenarlo y enviarlo a la cárcel, dónde pasará una temporada hasta que deciden que su ayuda es fundamental para vencer a los Quimeras.

La jugabilidad es el principal apartado del título. La ausencia de un segundo stick se echa en falta nada más iniciar el juego, ya que tenemos que arreglárnoslas con el resto de botones para mover la cámara. Con los botones equis y triángulo movemos la cámara hacia abajo y hacia arriba, respectivamente. Con cuadrado y círculo la cámara se desplazará hacia la izquierda y derecha. El stick izquierdo queda reservado para desplazarnos por el mapa. El botón superior L lo utilizaremos para activar el ataque secundario de nuestra arma y para apuntar manualmente, para jugadores más experimentados. El apuntado automático, que viene activado por defecto, resultará demasiado sencillo. El botón R solo lo usaremos para abrir fuego. Las flechas de dirección están destinadas para navegar por los menús y para hacer zoom con las armas. Al hacer zoom apuntaremos de forma manual. También podemos interactuar con objetos, como derribar armarios o saltar



LA JUGABILIDAD ESTÁ PERFECTAMENTE ADAPTADA A LOS CONTROLOS DE PSP, PERO SE ECHA EN FALTA UN SEGUNDO STICK PARA CONTROLAR LA CÁMARA.



muros.

La dificultad está bien ajustada en cada uno de los tres niveles disponibles para elegir. Los enemigos mostrarán una resistencia acorde a cada nivel.

Su modo multijugador aumenta las horas de juegos gracias a sus 5 modos de juego, como Capturar la bandera o Todos contra todos. Iremos subiendo de nivel con los puntos de experiencia que obtengamos en cada partida. También podemos obtener medallas por determinadas acciones que realicemos en la partida. Podemos optar por conectarnos vía adhoc con uno o varios o amigos simultáneamente, obteniendo la misma experiencia que jugando online sin ningún tipo de problema.

Desde el primer momento vemos el gran apartado técnico en el que se desenvuelve el título. Gráficamente está a la altura de los grandes del catálogo de PSP. Hace uso de uno de los mejores motores gráficos disponibles, por lo que el resultado está a la altura de los grandes. Con unos personajes y enemigos bien detallados, al igual que las armas. El único punto débil lo encontramos en la ambientación de los escenarios, que no está a la altura del resto de elementos. Los efectos especiales, como los disparos y explosiones están muy cuidados, aunque como siempre dentro de las posibilidades que ofrece la portátil.

En cuanto al doblaje, está doblado al castellano. Aunque está lejos del Resistance original, cada personaje está caracterizado en función del país del que proviene. Lo único achacable es



la rapidez con la que se narran determinadas escenas, sin tiempo para asimilar los acontecimientos.

SE CONVIERTE EN UNO DE LOS INDISPENSABLES DEL POBRE CATÁLOGO DE PLAYSTATION PORTABLE.

En conclusión, Resistance Retribution entra con fuerza en la lista de títulos indispensables para la portátil de Sony. Técnicamente está a la altura de God of War y Crisi Core, aunque con algún que otro fallo sin demasiada importancia. Bend Studios ha cumplido y nos ofrece un título similar a los Syphon Filters vistos en la portátil, pero con todos sus defectos corregidos.

Su historia, muy atrayente, se mueve por venganza de principio a fin. El soldado James Grayson, con su actitud chulesca se desenvuelve perfectamente y se aleja de los típicos personajes. Aunque el doblaje con acaba de encajar perfectamente, no entorpece en la jugabilidad pero sí que se narran con demasiada rapidez algunos momentos de la historia.

Resistance Retribution es uno de los títulos que no pueden faltar en la colección de todo jugador.



Conclusiones:

Un gran título con un gran apartado técnico y una buena historia que le convierte en uno de los mejores juegos de acción disponibles para PSP. Con permiso de God of War.

Alternativas:

En cuanto a juegos de acción tenemos God of War y la saga Syphon Filter. Otra buena opción es Crisis Core como RPG.

Positivo:

- *Apartado técnico*
- *Modo multijugador*

Negativo:

- *El doblaje no acaba de convencer*
- *Algunos defectos en la ambientación*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	85

Una segunda opinión:

La franquicia Resistance aterriza en PSP cumpliendo todas las expectativas. Pese a no seguir la idea original, sus novedades jugables hacen que se adapte de una forma excelente a la portátil de Sony. Un gran juego de acción.

Jose Luis Parreño



KONAMI

desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 44,95 € · **edad:**+3

PRO EVOLUTION SOCCER 09

Vuelve el mejor juego de fútbol de Wii

Mejores gráficos, muchas más opciones y modos de juego y un control mejorado son algunas de las apuestas con las que Konami pretende mantener el pulso con el FIFA de EA en la máquina de Nintendo

Pro Evolution Soccer 2008 para Wii fue una agradable sorpresa para muchos y la única edición del juego de futbol de Konami que mantuvo el tipo frente a su eterno rival, un buen nivel técnico y sobre todo un revolucionario sistema de control perfectamente adaptado a los mandos de la Wii hicieron de este título una referencia en cuanto a como se debían de implementar los juegos para la sobremesa de Nintendo.

Justo un año despues del lanzamiento del primer PES para Wii y como en aquella ocasión unos cuantos meses desde la aparición en el mercado del juego para el resto de plataformas por fin tenemos en nuestras consolas el juego de fútbol con el que Konami pretende plantar cara al FIFA de EA.

A nivel técnico el juego presenta luces y sombras, el modelado de los jugadores se ha mejorado bastante respecto a la anterior edición logrando que sean identificables la mayoría de las grandes estrellas que veremos desarrollando sus habilidades sobre el terreno de juego, aún así la resolución y las capacidades gráficas de consola de Nintendo penalizan y da la sensación de estar ante un juego de la generación anterior. El modelado y texturas de los estadios y los elementos que contienen no han sufrido grandes variaciones mostrandose practicamente iguales a los de la edición 2008 del juego.

Se ha mejorado, optimizado y ampliado el sistema de control de la edición anterior y se ha incluido la opción de un modo de juego más clásico.





Se ha incluido la posibilidad de jugar con los Miis de Nintendo en lugar de la recreación real de los jugadores, en este caso podemos cargar los Miis generados en la consola en la que estemos jugando y las plantillas se completaran con muñecos genéricos.

Las animaciones que introducen el partido y muestran determinadas acciones durante el partido tienen una buena calidad en general pero sufren de fallos de fluidez que les quita vistosidad y aunque no interfieren en la jugabilidad dan la sensación de haber lanzado el juego sin haberlo depurado y optimizado completamente.

A nivel sonoro se han incluido una vez más las voces de Juan Carlos Rivero para la narración y Maldini para los comentarios, aunque se han incluido algunas pistas nuevas la mayoría son las mismas que en ediciones anteriores del juego y en determinadas ocasiones no tienen demasiado que ver con lo que está ocurriendo realmente en el partido que estamos jugando. Los cánticos y voces del público son de una calidad aceptable pero iguales para todos los estadios, se echa de menos la personalización del juego con las canciones típicas de cada una de las aficiones. Se han creado nuevas melodías para los menús del juego pero esto al fin y al cabo es lo menos importante en cuanto a ambientación del juego.

En un juego de este tipo el aspecto de las licencias es fundamental y es ahí donde, al igual que en el resto de plataformas, PES2009 falla y mucho; han conseguido la licencia oficial de la Champions League y de todos los equipos que la juegan pero ha perdido la de la mayoría de las ligas importantes y este es un factor que penaliza y mucho, por más que lo intenten no es lo mismo jugar con un equipo con el nombre de tu ciudad y los mismos colores que el tuyo que jugar con el club de tus sueños, no es

Champions League

En un año en el que Konami ha perdido la batalla de las licencias frente a EA ha conseguido sin embargo la exclusividad de la Champions League, como no podía ser de otra forma ha echado el resto con ella y la ambientación lograda en ese modo de juego es francamente espectacular, la música de Queen, los patrocinadores, el ambiente, los equipos participantes en la edición de este año, las grandes estrellas, ... parece que estás un martes o miercoles a las 20:45 frente al televisor, pero en esta ocasión el campeón lo decides tú. ¿Te atreves con el reto?



la imagen del juego es Leo Messi, ¿serás capaz de emular las jugadas del crack del Barcelona con tu wiimote y tu nunchuk?



lo mismo meter un gol con tu jugador preferido que con otro que se parece físicamente y tiene un nombre parecido. Tanto los equipos como los jugadores se pueden editar pero es un trabajo que la mayoría de los jugadores no va a realizar y que en el juego rival viene hecho.

Es en el sistema de control y la jugabilidad donde Pro Evolution Soccer marca un gol por la escuadra, se ha mantenido y mejorado el sistema de control que tan buenas críticas recibió en la edición anterior y además se ha implementado uno alternativo más clásico para aquellos que no les convenció aquello de andar tirando flechas por el campo. El modo de control del PES2008 se ha ampliado, optimizado y depurado, se aprecia que en esta ocasión la gente de Konami ha tenido en cuenta la opinión de los usuarios ya que se han resuelto la mayoría de problemas como eran el control del disparo a puerta o una cantidad mayor de posibilidades en defensa. La inclusión de un control convencional da respuesta a aquellos que no se adaptaron al nuevo modo, se realiza con el mando clásico de la Wii pero desde nuestro punto de vista priva al juego de la mayor de sus cualidades.

Se agradece que se haya mejorado la IA de los jugadores que reaccionan de un modo bastante lógico a lo acontecido en el campo y salvo en contadas excepciones no se producen los típicos fallos del jugador que se queda parado con el balón a medio metro o intenta rematar de cabeza un centro a ras de suelo.

ENTRENA HASTA LLEGAR A SER UNA ESTRELLA Y ENTONCES ESTARÁS PREPARADO PARA GANAR A TUS AMIGOS EN EL ONLINE

Se aprecia en esta edición una fuerte apuesta de Konami por el juego online, las posibilidades y opciones son mucho mayores que en el juego del año pasado incluyendo un divertidisimo modo 4vs4 en el que podemos jugar junto a 3 amigos contra un equipo formado por otros cuatro usuarios.

El tan criticado servicio online de Konami funciona hasta la fecha de un modo más que satisfactorio, esperamos que con la adición de nuevos jugadores el nivel de servicio se mantenga y dependamos exclusivamente de las buenas intenciones del jugador que tenemos enfrente para evitar los lags y ralentizaciones tan molestos.

El número de modos de juego es suficiente para satisfacer a todo tipo de jugadores: Partido, Entrenamiento, Liga de Campeones, Liga Copa, Camino de Campeones o Master League son algunas de ellas, hay que destacar el excelente tutorial que encontramos en el entrenamiento y nos va explicando paso a paso el sistema de control y las distintas posibilidades que ofrece y nos permite entrenarlo hasta que dominemos la técnica.

En el modo Camino de Campeones tenemos la oportunidad de coger un equipo y llevarlo hasta lo más alto, deberemos gestionar todos los aspectos del club y comenzando por ligas ficticias menores llegar a ganar competiciones contra selecciones de los mejores jugadores del mundo, para ello se ha mantenido el sistema de cartas ocultas para fichar a jugadores que refuercen nuestro equipo en función de los resultados obtenidos en el partido contra su equipo, en este ocasión no se ha tenido en cuenta las quejas de muchos usuarios que solicitaban una gestión más real y profesional de la plantilla.

Se han reforzado las opciones online del juego, podemos jugar directamente contra amigos (usando los típicos códigos) o contra gente de todo el mundo, se ha incluido una lista en la que podemos ir añadiendo a gente contra la que hayamos jugado para poder jugar contra ellos la típica revancha y una lista negra para no volver a sufrir partidos contra usuarios no deseables.

A destacar el nuevo modo 4vs4 en el que podemos jugar junto a 3 amigos contra un equipo de otros cuatro usuarios, se necesita bastante entrenamiento conjunto en este tipo de juego si queremos que el partido se parezca más a un partido de primer nivel que a uno de patio de colegio.



Crea un equipo desde el principio y llevalo a lograr las más altas cotas en el modo Camino de Campeones. Tú eres el máximo responsable.

Conclusiones:

Si te gustó el sistema de control de la edición anterior este es tu juego, la falta de licencias y algunas deficiencias técnicas bajan la nota pero es un buen juego de futbol.

Alternativas:

La alternativa está clara, FIFA 09 ofrece una mejor calidad técnica y más licencias pero el sistema de control no es tan bueno como el de este PES2009.

Positivo:

- *El control adaptado a los mandos de Wii*
- *La mejora de los modos online*

Negativo:

- *La falta de licencias de las mejores ligas*
- *Los comentarios son muy monótonos y repetitivos*
- *Se debe mejorar técnicamente*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	75
sonido	68
jugabilidad	92
duración	85
total	**79**

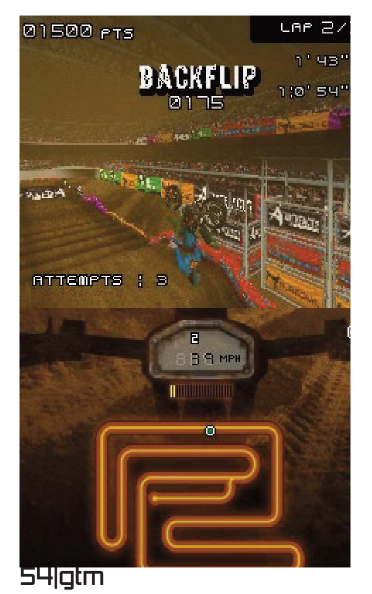


desarrolla: Artefacts Studios · distribuidor: Nobilis · género: Velocidad · texto: castellano · pvp: Por determinar · edad: TP

MOTO RACER DS

El juego de motociclismo definitivo para NDS

Normalmente los juegos de mecánica habitual en Nintendo DS suelen funcionar de forma bastante extraña. O bien el control no da la talla, o bien el juego no es más que un port, o los gráficos no acompañan. Esta es la excepción.



Moto Racer DS es una grata sorpresa. Nintendo DS es una consola que no destaca precisamente por sus juegos de planteamiento habitual (al contraio que PSP), y a veces lo único que deseas jugar con una portátil es un juego rápido, de planteamiento clásico, visualmente agradable y con el que no te compliques demasiado.

Y eso con Nintendo DS suele ser bastante difícil, puesto que muchísimos de sus grandes títulos son RPGs profundos, aventuras gráficas, juegos de inteligencia o plataformas.

Moto Racer DS es la excepción, puesto que es un juego de planteamiento habitual que sin embargo no deja de lado las opciones de Nintendo DS, haciendo un uso de la pantalla táctil ejemplar para muchos ports de juegos de otras plataformas que copian al dedillo el juego original pero

MOTO RACER DS ES UN JUEGO DE PLANTEAMIENTO HABITUAL QUE SIN EMBARGO NO DEJA DE LADO LAS OPCIONES DE NINTENDO DS

perdiendo gran parte de la gracia por tener un apartado gráfico acorde con la portátil y con una suavidad bastante deleznable.

Variado, profundo y vistoso

Lo que más sorprende de Moto Racer DS es el hecho de que es el juego de motociclismo definitivo para la consola. Toca todos los campos: Moto GP, supercross e incluso freestyle, con varios campeonatos en cada modalidad y varios niveles de dificultad, además de obviamente tener varios tipos de motocicletas que conducir según la modalidad.

La inteligencia artificial da la talla, y de hecho siempre supone un reto. Si a eso le sumas que el control con la pantalla táctil es original y está muy bien resuelto (con opción de configuración para zurdos y diestros, lo cual es un detalle), se torna un juego de velocidad muy divertido y que poco tiene que envidiarle a grandes de la consola como Mario Kart.

Otra de las cosas que sorprende es el apartado gráfico. La primera vez que juegues, si tienes los suficientes años, te recordará muchísimo a títulos de velocidad de Nintendo 64 o PlayStation (salvando las distancias).

Es una lástima que la consola a veces sufra bastante para mover el apartado gráfico cuando se juntan muchos corredores en pantalla, porque la verdad es que el apartado gráfico está conseguido.

Como único punto negativo a comentar, la música es repetitiva y aunque no desentona, cuando llevas tiempo escuchándola deseas sacarte los oídos.







Conclusiones:

Si buscas un juego de velocidad a la altura en Nintendo DS, esta es una de tus grandes opciones. Muy completo, con un apartado gráfico muy decente y con un control bastante atractivo.

Alternativas:

En la consola existen pocas, de hecho seguramente la mayor alternativa a Moto Racer DS sea Mario Kart, y salvando mucho las distancias.

Positivo:

- Gráficamente es bueno.
-Moto GP, Supercross y Freestyle: Todo en uno.
- Buen control.

Negativo:

- La música es repetitiva.
- A veces el juego sufre tirones.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	85
sonido	65
jugabilidad	85
duración	85
total	85



desarrolla: square enix · **distribuidor:** koch media · **género:** rol · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,95/49,95 € · **edad:**+12

FF CC: ECHOES OF TIME

Tanto monta, monta tanto la Wii como la DS

Un juego de rol de acción de Square Enix en el mundo de Final Fantasy Crystal Chronicles y con amplias posibilidades online multijugador incluyendo la interconexión del juego en NDS y Wii. No suena mal pero ...



No es sencillo analizar el mismo juego para dos plataformas tan diferentes en todos los conceptos; la idea inicial es buena, el mismo juego para las dos consolas de Nintando de tal forma que se pueda compartir la partida entre las dos e incluso poder continuar en una el juego que hemos comenzado en la otra, algo parecido ya intentó Square Enix en el primer juego de esta misma saga -que fue lanzado para Gamecube hace cinco años- en el que existía la posibilidad de conectividad con la Gameboy Advance, las posibilidades en el título que nos ocupa serán mucho mayores.

Todo comienza el día del decimosexto aniversario del protagonista -que habremos creado previamente con gran cantidad de opciones de configuración- que según la normativa local le

Tras FFCC: Ring of Fates llega a las consolas de Nintendo un nuevo título de la subserie Final Fantasy Crystal Chronicles

otorgan la mayoría de edad. Las celebraciones por este día tan especial duran más bien poco ya que que una de las mejores amigas de nuestro personaje cae inconsciente por una misteriosa enfermedad llamada “cristalitis”. Dispuesto a darlo todo por su amiga y su aldea y con su recien estrenada mayoría de edad, el protagonista decide salir a buscar el remedio de esta enfermedad, como suele ser habitual en este tipo de juegos cuando descubre la causa de la enfermedad se dará cuenta de que sus aventuras no habrán hecho más que comenzar. A partir de este momento se sudecederan una serie de hechos que complicarán las andanzas de nuestro aventurero y sus compañeros. Aún así, el argumento sigue la linea más sencilla de los otros Crystal Chronicles frente a los más complejos de los juegos de la saga original.

La conectividad entre Wii y DS es la caracterítica más destacada de este Echoes of Time, permite la interconexión de hasta cuatro consolas -con sus respectivos juegos- en cualquier momento de la partida e independientemente de la consola con la cual nos conectemos; en el caso de no disponer de amigos en ese momento la IA de la consola tomará el control de los personajes que acompañen al principal en sus aventuras pero esto hace perder al título la mayor de sus bazas. Cabe destacar que no se ha implementado la compatibilidad con Wii Speak en el juego, una pena pues permitiría la intercomunicación de los jugadores a lo largo del desarrollo del juego que queda limitada de este modo a una serie de mensajes preestablecidos (con un máximo de doce) al igual que ocurrió con el Super Smash Bros Brawl.

FF Crystal Chronicles

Hace mucho tiempo el miasma entró en el mundo, privando de vida a todo aquello que tocaba, pero desde entonces hemos descubierto el modo de mantenerlo alejado.

Cada aldea de nuestro mundo está protegida del miasma por un pequeño cristal; cada ciudad por uno más grande. Todos vivimos bajo el abrazo protector del cristal.

Pero el poder de los cristales tiene su límite. Con el tiempo pierde fuerza y cada año debemos devolverle su resplandor primigenio con mirra. A cambio, él nos protegerá del miasma un año más.

Y la mirra no mana en los pozos de nuestras casas. Debemos buscarla en las profundidades de oscuras mazmorras, a veces más allá de las montañas prohibidas, a veces al otro lado del mar.Esta tarea es encomendada a legiones de jóvenes valientes, hombres y mujeres que cada año abandonan sus aldeas y ponen rumbo a lo desconocido.







A nivel técnico hay que destacar el gran nivel alcanzado en la portatil de Nintendo, en la DS los gráficos se ven coloridos y detallados alcanzando el nivel de los mejores juegos de la máquina de las dos pantallas, en la Wii se han mantenido los mismos gráficos (con las texturas mejoradas supuestamente) y una extraña disposición de dos ventanas en pantalla para -según dice el desarrollador- mantener la compatibilidad entre las dos versiones. Estamos convencidos de que se puede mantener la compatibilidad y la sensación de estar ante el mismo juego creando unos gráficos y un sistema de visualización acorde a las posibilidades y características de la Wii sin la necesidad de copiar directamente los gráficos de una consola netamente inferior en este apartado a la otra.

Hay que indicar igualmente que en la versión de sobremesa se producen frecuentes errores de sincronización vertical lo que provoca que la pantalla se muestre partida. Ni siquiera las secuencias cinemáticas alcanzan el nivel de otros juegos de SE, se han creado con el mismo motor que el resto del juego. Por todo ello podemos afirmar que la mayoría de los juegos de Wiiware muestran mayor calidad gráfica que este Echoes of Time por un precio muy inferior al de este.

La misma dejadez que vemos a nivel gráfico se muestra en de terminados momentos en cuanto a bugs que no se han detectado en la versión final del juego, caidas infinitas de los personajes, zonas donde quedamos bloqueados sin posibilidad de









Da la sensación de que el juego se ha creado para NDS y se ha portado directamente a la resolución mayor de la Wii.

movimiento, fallos en la cámara que no alcanza a mostrar nuestra posición en el escenarios, ... demasiados errores de un desarrollador del prestigio de Square Enix.

La música del juego sí mantiene un nivel acorde a lo visto en anteriores títulos de la serie, melodías preciosistas muy acordes al desarrollo del juego y canciones más épicas para las batallas. Las voces que acompañan al juego están en inglés con subtítulos en castellano, como viene siendo habitual.

La mecánica de juego es muy similar a la de su predecesor Rings of Fates, se trata de un RPG de acción directa, visualizamos a los enemigos en pantalla con distintas posibilidades como agarrarlos, saltar sobre ellos o emplearlos a modo de escudo para salvar las embestidas de otros enemigos. Todo esto queda muy bien como posibilidades pero la solución más efectiva pasa por eliminarlos según lleguen obteniendo tras ello la típica recompensa en forma de dinero, objetos y pociones curativas con las que recuperamos energías. La curva de dificultad del juego es muy adecuada y permite a todo tipo de jugadores ir aprendiendo las particularidades del juego a su ritmo.

La inteligencia artificial tanto de nuestros compañeros de aventura -en el caso de no estar utilizando el modo multijugador- como de los enemigos no da la talla y observaremos extraños comportamientos en unos y otros que nos dejarán boquiabiertos e incluso en algunos casos nos arrancarán una sonrisa.

La historia principal no es excesivamente larga para ser un juego de rol, bien es cierto que el modo multijugador online y una amplia variedad de misiones secundarias (en algunos casos más interesantes y divertidos que la historia en sí) pueden alargar la vida de este título que sin duda no pasará a la historia de los mejores videojuegos de la historia.

Conclusiones:

Una muy buena idea que ha quedado en solo un buen juego en la versión DS y una opción a descartar en Wii por las deficiencias que muestra

Alternativas:

En la DS el número de RPGs de calidad es muy elevado, basta con buscar aquel que se adapte mejor a tus gustos, en la Wii está un poco más complicado.

Positivo:

- La posibilidad de conectar las dos consolas de Nintendo en modo multijugador
- Los gráficos de la versión DS

Negativo:

- Uno de los peores juegos de Wii a nivel gráfico
- Aburrido y monótono en modo individual

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	88
sonido	78
jugabilidad	72
duración	75
total	74

versión para NDS

gráficos	20
sonido	72
jugabilidad	40
duración	75
total	44

versión para WII



desarrolla: platinum Games · distribuidor: Sega · género: Beat´em up · texto: castellano · pvp: 56,90 € · edad:+18

MAD WORLD

¿Quién no soñó con ser carnicero?

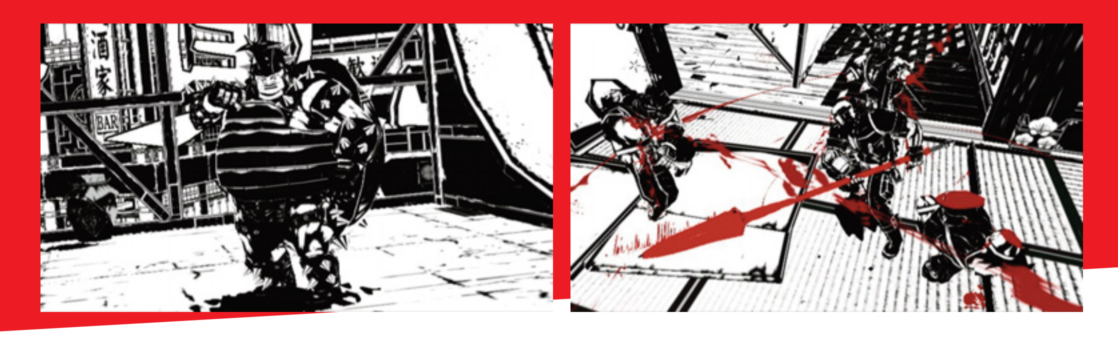
Llega el primer trabajo del estudio Platinum Games, un juego diferente el cual hace gala de un estilo gráfico realmente sorprendente y un contenido para jugones adultos que busquen gore sin complicaciones. Esto es Mad World!!



Cuando Capcom anunció que prescindiría de Clover Studios debido a las malas ventas de sus últimos juegos Okami, God Hand y Viewtiful Joe Red Hot Rumble fuimos muchos los sorprendidos. Parecía una mala noticia que un grupo de programadores tan innovador y arriesgado como eran Clover Studios tuviesen un futuro tan incierto, pero quizás no ha sido una noticia tan mala.

En Febrero del año 2006 nació de las cenizas de Clover el nuevo estudio Platinum Games encabezado por Atsushi Inaba (creador de Viewtiful Joe), Hideki Kamiya (creador de Devil May Cry) y Shinji Mikami (creador de Resident Evil). Por si esto fuese poco, Platinum Games firmó un contrato de distribución con Sega, mediante el cual Sega se encargaría de la distribución de los cuatro primeros títulos de la compañía, se juntaban una distri-

Con menos colorido que los juegos de la Nes. Mad World muestra una estética sobria y realmente atractiva.



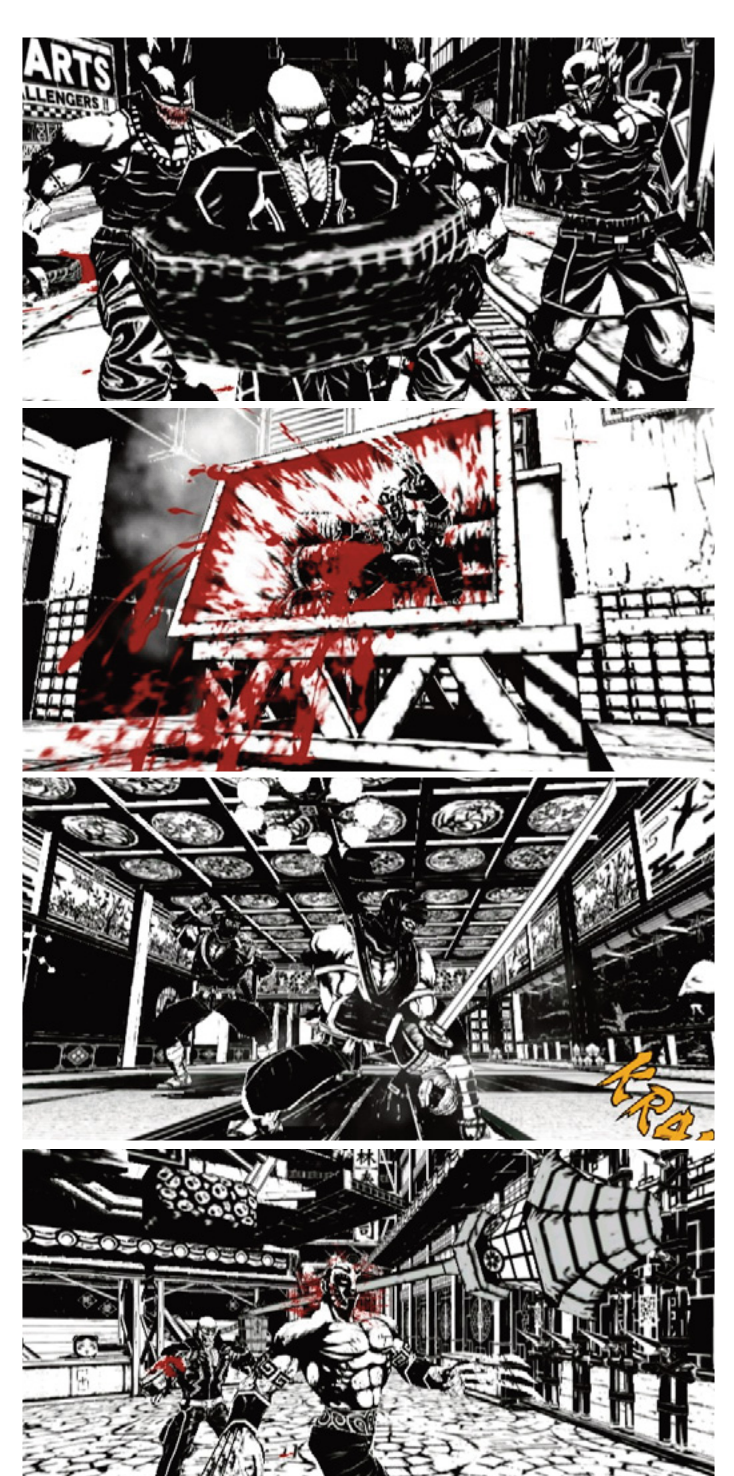
buidora que destaca por la libertad que otorga a las desarrolladoras a la hora de escoger los proyectos mas disparatados e innovadores (en ocasiones con resultados catastróficos, otros sobresalientes) y una nueva desarrolladora que apostaba al máximo por la innovación y la redefinición de formulas.

Mad World es el nombre del primer titulo programado por Platinum Games, un juego con un apartado gráfico innovador, que nos propone un beat´em up disparatado, con mucho gore, brutalidades y para la consola Wii de Nintendo, la cual tiene fama de infantil y familiar ¿acaso algo puede salir mal?

Gráficamente el juego sorprende desde el primer momento. El uso único de los colores blanco, negro y rojo hace que Mad World sea muy diferente a todo lo probado anteriormente. Este uso de tres colores hace que el juego luzca impresionantemente bien en pantalla, ocultando algunos defectos gráficos que podrían saltar mucho mas a la vista de tratarse de un juego con mayor colorido. Por otro lado, el personaje principal está muy bien diseñado, los enemigos en ocasiones se repetirán demasiado, caricaturizando el estilo de los beat´em up old school en los que podíamos ver multitud de enemigos con el mismo diseño en pantalla al mismo tiempo. El broche final lo ponen unos enemigos finales con un diseño absolutamente genial, algunos con un tamaño enorme, otros con características singulares o que guardan alguna sorpresa, pero todos con puntos débiles que los



Las imágenes hablan por si solas, el estilo gráfico no dejará indiferente a nadie. Lo que no se puede negar es que es un estilo totalmente novedoso.



harán vulnerables al arsenal con el que se equipa Jack.

El apartado sonoro cumple a la perfección con el cometido del juego, sin destacar de manera especial. Las melodías son cañeras en la mayoría de los niveles, calmándose o acelerándose dependiendo del momento de juego en el que nos encontremos. Por otro lado, los efectos de sonido son de una calidad realmente buena, siendo diferentes los gritos de cada enemigo al recibir los diferentes golpes, amputaciones o desmembramientos.

Jugablemente el juego también presenta un gran nivel. Últimamente se ha criticado duramente a los beat´em up de ser repetitivos y monótonos, pero puedo decir bien alto que Mad World no cae en este tópico. Mad World se presenta variado y muy divertido en cada nivel. Los niveles son únicos y presentan unas posibilidades para eliminar enemigos realmente increíbles, golpes espectaculares e inverosímiles harán las delicias de los jugadores mas desatados, los cuales aprovecharan las características de las diferentes armas y escenarios para conseguir una autentica oda a la destrucción. Será posible realizar combos al acabar con los enemigos y nos enfrentaremos a diferentes pruebas que pondrán a prueba nuestras habilidades como carnicero.

A destacar también la gran cantidad de minijuegos que presenta el juego, desde el clásico “jugar a los dardos con el enemigo”, al “arroja al enemigo a las hélices”, absoluto espectáculo gore al alcance del jugador.

Por otro lado, el juego presenta unos diálogos con un sentido del humor realmente peculiar y que le sienta de mara-



villa. Diálogos que podremos entender debido a su buena traducción al castellano, aunque los diálogos se mantienen en ingles. Como único pero en este apartado destaco que en ocasiones los diálogos pasan por pantalla demasiado rápido, no dando opción a leerlos, algo que deberían de haber controlado al localizarlo a los diferentes idiomas.

El juego se ríe de la censura con un nivel de violencia realmente elevado. Por algo es +18. Solo para Adultos.

La duración del juego es quizás su punto más flojo. Tardareis en acabaros el juego unas 8 horas, eso si, durante esas 8 horas estaréis absolutamente enganchado a él. También se echan de menos algunas posibilidades mas fuera del modo historia principal, aunque son opciones que tampoco deslucen demasiado el resultado final con su ausencia.

En conclusión Mad World es uno de los juegos mas agresivos e innovadores del catalogo de Wii. Su especial estilo gráfico no gustará a todo el mundo y generará opiniones dispares. Desde GTM no podemos hacer otra cosa que aplaudir una propuesta tan innovadora y arriesgada, pese a que se ve ensombrecida por la falta absoluta de modo multijugador.



Conclusiones:

Un juego innovador, sobrio, descarado, trasgresor y que contiene toda la esencia de lo que suponemos será el estilo de Platinum Games. En mi opinión uno de los mejores juegos del catalogo de Wii.

Alternativas:

No hay ningún beat´em up capaz de aportar tanto al género en la actual generación. Si buscas una alternativa en Wii quizás Soul Calibur Legends o Baroque te gusten.

Positivo:

- El estilo gráfico.
- Las posibilidades para aniquilar enemigos.

Negativo:

- Que no tenga multijugador.

TEXTO: Roberto García

gráficos	93
sonido	90
jugabilidad	90
duración	87
total	**90**



desarrolla: mistwalker · **distribuidor:** virgin play · **género:** rol· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+18

BLUE DRAGON PLUS

La aventura continúa en la NDS

Tras el paso sin demasiada pena ni gloria del primer Blue Dragon por XBOX360 y el exito en Japón de la serie para TV la secuela llega ahora para la portatil de Nintendo convertida en un RPG táctico

En el número anterior de GTM pudisteis leer un avance sobre la continuación del juego de XBOX360, ahora lo tenemos disponible y vamos a ver que es lo que realmente ofrece y si cumple todo lo prometido.

El juego es una secuela del Blue Dragon que Mistwalker lanzó en 2006 para la sobremesa de Microsoft, la historia comienza un año despues del final del mismo y sigue en la misma linea argumenta. Los habitantes del mundo aún se encuentran aclimatándose a todo lo ocurrido en el primer juego de la sagacuando el Rey Jibral y Zola encuentran una misteriosa sombra dragón maligna, es el comienza de una nueva aventura para los protagonistas de la saga y algunos nuevos interpretes que aparecerán en este nuevo título.

Lo que se ha modificado es el tipo de juego, en esta ocasión se ha optado por un RPG táctico con movimientos en tiempo real que tan de moda están en la portatil de Nintendo, tanto en el modo de juego como en otros muchos aspectos técnicos recuerda a Final Fantasy XII: Revenant Wings.

Graficamente el juego luce unos pequeños pero detallados gráficos en perspectiva isométrica para el desarrollo y las batallas y destacan las magníficas secuencias cinemáticas que van apareciendo a lo largo del juego. En muchas ocasiones seguiremos adelante más por ver estas

Grandes nombres como Hironobu Sakaguchi o Akira Toriyama están tras este Blue Dragon Plus ¿será suficiente para garantizar el éxito?

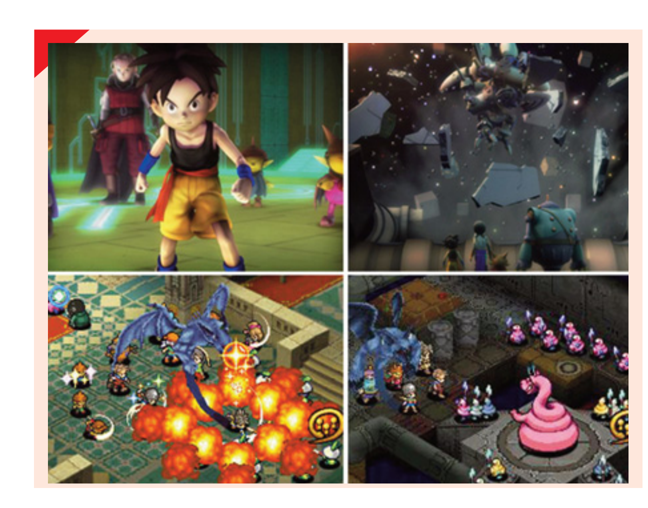


secuencias que por el interés de la historia en sí.

Las melodías s son practicamente las mismas que en la primera parte y se han añadido algunas de la serie de televisión estrenada únicamente en Japón, los efectos sonoros cumplen a la perfección teniendo en cuenta las limitaciones de la DS.

El sistema de control se ha adaptado perfectamente a la pantalla táctil y permite mover un único personaje o un grupo de ellos simplemente seleccionandolo mediante un click y haciendo otro en la posición a la que queremos llegar, a destacar la opción de girar la perspectiva isométrica para poder ver exactamente lo que ocurre en cada uno de los puntos del escenario.

A pesar de que hemos catalogado el juego como RPG táctico, se agradece que ofrezca también fases de exploración e incluso rompecabezas a solucionar para poder continuar en la historia, esta es demasiado infantil y predecible como para mantener la atención de jugadores experimentados y en cambio la dificultad de un nivel medio-alto echara atrás a jugadores más noveles, la historia principal dura en torno a las 25 horas y tiene un desarrollo lineal por lo que no hay muchas más misiones adicionales a realizar.



Conclusiones:

Un buen juego técnicamente hablando que no termina de enganchar por lo infantil y predecible de su historia, si te gustó el primer Blue Dragon y disfrutas los RPG tácticos no dudes en comprarlo.

Alternativas:

La referencia más cercana es el ya citado Final Fantasy XII: Revenant Wings

Positivo:

- Las secuencias cinemáticas 3D
- El control mediante el stylus de la DS

Negativo:

- La historia no termina de enganchar
- Se hace algo corto

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	75
jugabilidad	78
duración	70
total	78



desarrolla: Konami · **distribuidor:** Konami · **género:** Lucha · **texto:** Castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+12

CASTLEVANIA JUDGEMENT

El combate ha comenzado.

Existen muchas dudas entre los jugadores acerca de las posibilidades del mando de wii. Por una parte, su uso puede ser muy positivo para los juegos de conducción y shooters, pero por otra, géneros como la lucha están destinados a la extinción en esta consola.



Existen muchas dudas entre los jugadores acerca de las posibilidades del mando de wii.
Por una parte, su uso puede ser muy positivo para los juegos de conducción y shooters, pero por otra, géneros como la lucha están destinados a la extinción en esta consola.

Konami decidió apostar por Wii a la hora de programar Castlevania Judgement, no tengo claro si fue la decisión mas acertada, pero si estoy seguro de que este Castlevania Judgement no satisfará a todos los seguidores del género.

El juego pone en escena algunos de los personajes mas famosos de la Saga Castlevania como son Maria, Drácula, varios integrantes de la familia Belmon o el mismismo Alucard, y los hace comba-

Un juego irregular, sin grandes aspiraciones, pero que gustará a los jugadores mas jóvenes y también a los seguidores de la saga.

tir con el fin de conseguir cada uno su objetivo final.

El apartado gráfico del juego es variable, el diseño de personajes y escenarios no está nada mal, pero se nota especialmente la inferior capacidad de wii cuando se acerca la cámara. Aún así, el juego está lejos de los resultados conseguidos en PS2 con Tekken 5 o Soul Calibur 3. Por otro lado, la cámara se sitúa siempre en el sitio mas espectacular, que no el mejor para combatir al enemigo.

El aparado sonoro continua en la línea de la saga castlevania, buenas melodías orquestadas que desentonan un poco con el tipo de juego al que estamos jugando, pero que sirven como recuerdo de los anteriores juegos castlevania, además de presentar una calidad muy buena.

El apartado jugable es el más pobre del juego. Combos con solo presionar un botón (o ejecutando un movimiento con el wiimote), mega combos que quitan media vida con solo presionar un botón direccional, y lo que es peor, total ausencia de posibilidades jugables una vez superado el juego con el jugador. Un apartado realmente flojo y que no está ni mucho menos a la altura del mínimo que merece una saga como Castlevania.

La duración es muy escasa debido a las pocas posibilidades jugables que presenta el juego. Acabar el modo historia con todos los personajes nos llevará apenas un par de días, el resto de modos están de relleno y no aportan realmente nada.





Conclusiones:

Un juego mediocre y sin grandes aspiraciones, que no gustará a la todos los jugadores por igual. Solo los más incondicionales de la saga Castlevania sabrán apreciar los guiños del juego.

Alternativas:

Hay muy pocas alternativas dentro del genero de la lucha en Wii, el mejor representante del genero por calidad y cantidad es sin duda Super Smash Bros Brawl. Un imprescindible.

Positivo:

- Manejar a personajes conocidos.
- El apartado sonoro.

Negativo:

- El sistema de juego es muy malo.
- Que no tenga más posibilidades jugables.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	25
duración	50
total	**59**


Forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune



The Devil Inside





FICHA TÉCNICA Año: 2000 - Plataforma: PC - Género: Survival Horror

Un juego adelantado a su tiempo en cuanto a concepto y que aunque pasó sin pena ni gloria, todos aquellos que lo jugamos no podemos olvidar.

Año 1999.La televisión se ha vuelto cada vez más morbosa, el público demanda programas más explícitos y realistas, y a modo de adelanto a lo que es la televisión hoy día, una cadena está dispuesto a ofrecerlo: la WWWL@, con su novedoso reality show "The Devil Inside".

La premisa es simple. Tomas el control de Dave, un protagonista arquetípico (guapo, alto, decidido) que ha de adentrarse en las cercanías de una misteriosa mansión, mientras un cámara tras de sí graba todo lo que ocurre.

Como es obvio, la mansión no es una mansión corriente: montones de criaturas demoníacas residen en ella y el origen de éstas es un misterio.

Doble personalidad

Además del evidente componente de crítica hacia la televisión que transmite el juego, a nivel de jugabilidad tiene unos planteamientos bastante interesantes.

Para empezar, el protagonista es a la vez una protagonista, Deva. Dave se podrá convertir en ella en determinados momentos, y la jugabilidad cambiará: pasarás de usar toda clase de armas convencionales a usar hechizos y a cambiar almas por nuevos poderes al mismísimo Satán.

Además, el juego no se bassa únicamente en la acción: como se puede suponer, bebe mucho del famoso Alone in the Dark y tendrás que resolver muchas veces puzzles bastante densos que pueden dar lugar a atascos importantes.

Pero eso no es lo único. Según tus acciones en el juego, la audiencia subirá o

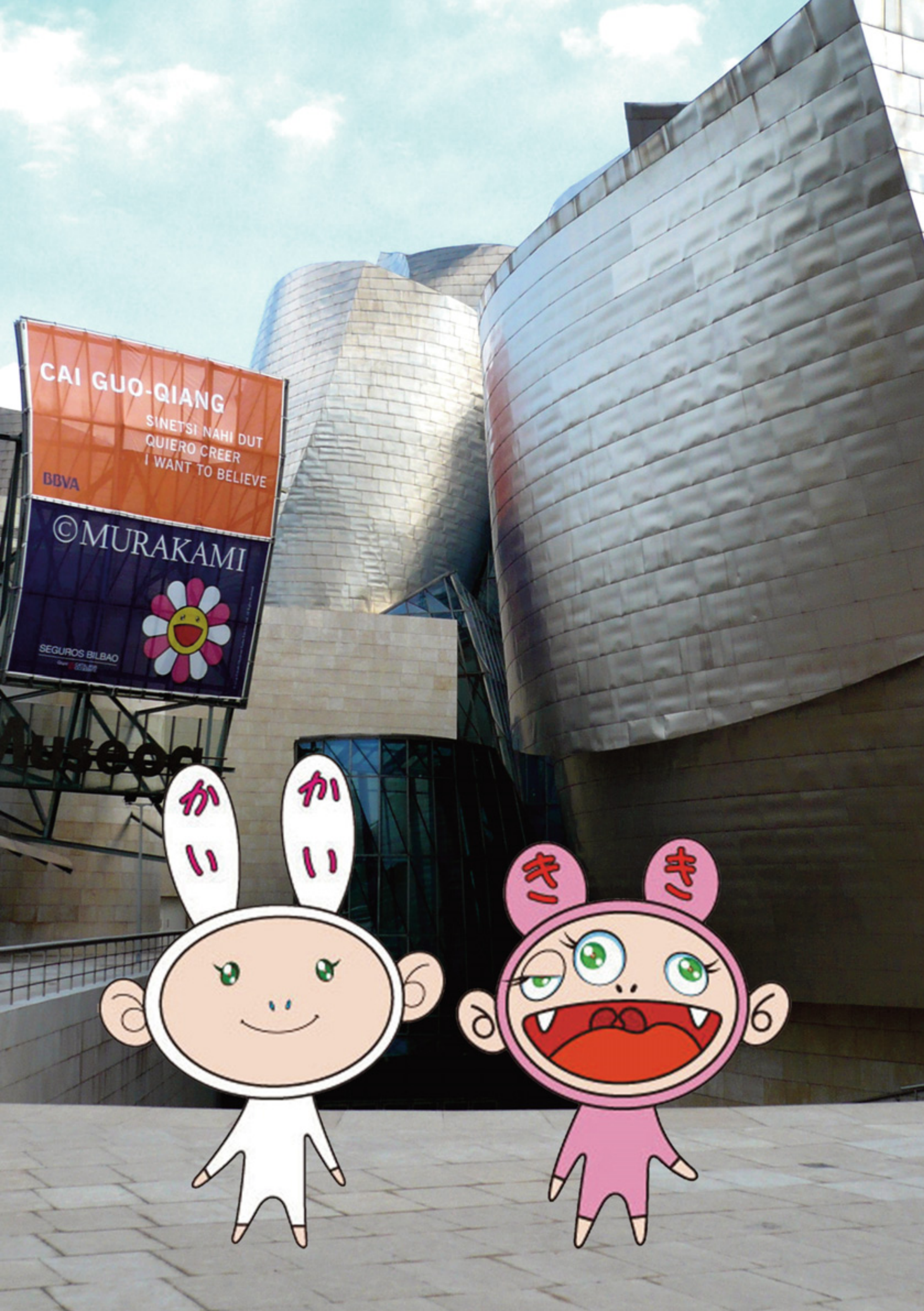


bajará, teniendo eso sus consecuencias. Si eliminas a un enemigo con la sierra radial, de la forma más morbosa posible, la audiencia subirá, y sin embargo si te quedas atrapado durante horas, la audiencia bajará.

Y eso no es todo. Además del planteamiento serio de la mansión, del poseer a un demonio en tu interior el cuál liberar a placer y demás, el aspecto frívolo del juego se mantiene y tendrás que vértelas con Angelina, una reportera de la cadena rival que está dispuesta a demostrar que The Devil Inside es un fraude.

¿Pinta genial, verdad? Lástima que el juego a veces flaquee en cuanto a la intensidad, y el hecho de que haya envejecido bastante mal no dice mucho a su favor.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN


CAI GUO-QIANG
SINETSI NAHI DUT
QUIERO CREER
I WANT TO BELIEVE
BBVA
©MURAKAMI
SEGUROS BILBAO
かい
かい
きき
きき



Copyright Murakami

Del 17 de febrero al 31 de mayo de 2009 podemos visitar la mayor retrospectiva del artista japonés Takashi Murakami que jamás se ha expuesto.

El Guggenheim de Bilbao abre sus puertas y nos ofrece el mágico mundo de Takashi Murakami y su compañía Kaikaikiki, en la mayor retrospectiva jamás organizada del artista japonés hasta la fecha. Podremos gozar de sus obras que abarcan desde la pintura de grandes dimensiones, la escultura, la animación, la moda y el merchandising en la tercera planta del museo. La exposición titulada Copyright Murakami nos ofrece las obras más importantes del contemporáneo japonés y su equipo, hasta el 31 de mayo de 2009. Una exposición que no dejará indiferente a ningún espectador.



No es necesario ser un entendido en arte para gozar del estallido de color y formas que podemos encontrar estos días en el Guggenheim bilbaíno. Una exposición que hará las delicias de grandes y pequeños, aunque hay



que advertir que hay obras con una gran carga sexual aunque no la mayoría. Para disfrutar más de la visita es recomendable tener un poco de idea de lo que el autor pretende contar, para ello el museo dispone de visitas guiadas organizadas por grupos en horarios de mañana y tarde. Estas visitas son muy interesantes ya que explican las obras más significativas y permiten obtener respuestas y argumentaciones relacionadas con las obras que se están observando.

Frecuentemente veremos diferentes personajes que son alteregos del mismo Murakami. Estos personajes suelen tener dos personalidades una de aspecto bueno y afable y otra más alocada que está representada en los momentos más turbulentos.

Takashi Murakami se graduó en pintura Nihonga (pintura tradicional japonesa) en la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio. Su deseo era hacer anime, pero sus carencias

dibujísticas le llevaron por el camino del arte. Alrededor de los noventa encuentra su hueco en el arte contemporáneo. Su personal versión de la pintura Nihonga, el uso de los colores vivos y su fusión con la cultura pop japonesa le llevan a ser llamado el Andy Warhol japonés. Se convierte en el padre del "Superflat", termino que inventa el mismo Murakami para criticar y denominar la cultura y sus características artísticas.

Tenéis hasta el 31 de Marzo para visitar el colorido arte de Murakami

La obra del japonés crítica el comportamiento actual de la sociedad japonesa. Piensa que después de la Segunda Guerra Mundial, Japón se ha infantilizado. Por otro lado sus críticas también van dirigidas al modo en que llega la cultura japonesa a occidente, exagerando la sexualidad en el manga y anime y dando una imagen de japoneses felices y despreocupados.

El consumo es un tema muy importante para el autor, produce gran variedad de merchandising para tener ingresos y poder crear obra junto a su compañía. Al mismo tiempo le sirve para romper con la estructura del arte dando la posibilidad al espectador de hacerse con uno de sus personajes y tener un pedacito de obra en casa.

La exposición recoge gran cantidad de pinturas dónde se pueden observar la evolución pictórica del autor, las más actuales instalaciones, esculturas y animaciones. Un recorrido muy interesante que nos acerca a un arte que no entiende de clases, de museos ni de normas. Un arte popular al alcance de todos.



TEXTO: ROSA ROSELLÓ

FAST & FURIOUS

NEW MODEL. ORIGINAL PARTS.

The Fast & Furios: Aún más rápido

Una de las sagas de conducción más famosas del cine regrasa con el reparto original y nuevo modelo para intentar reconducir la saga a sus orígenes

En 2001 llegó a los cines The Fast and the Furious, dirigida por Rob Cohen, una película de acción que, a pesar de no contar con un gran argumento, los elementos que la componían eran lo suficientemente atrayentes para convertirla en un éxito de taquilla: coches, chicas, escenas de riesgo... The Fast and the Furious contaba la historia de una banda de delincuentes que se dedicaban a robar camiones en marcha utilizando sus coches trucados y un curioso método para asaltarlos. Esta banda, dirigida por Dom Toretto (Vin Diesel) traía de cabeza a la policía de Los Angeles, que decide introducir a uno de sus hombres en el mundo de las carreras ilegales. Brian O'Conner (Paul Walker), es el elegido para sumergirse en un peligroso mundo para ganarse la confianza de Dom e intentar acabar con su banda.



En 2003 se estrenó Two Fast Two Furious, que aunque se alejaba totalmente, o casi, de la trama del film original, contaba con uno de los protagonistas, Brian O'Conner. Esta vez Brian colaborará con la policía para detener a uno de los narcotraficantes más peligrosos con la ayuda de

un viejo amigo, Roman Pierce (Tyrese) y de la agente infiltrada (Eva Mendes). Para ello Brian y Roman consiguen ser los pilotos de este narcotraficante para transportar grandes cantidades de dinero al otro lado de la frontera.

A todo gas: Tokyo Drift llegó unos años después. Esta vez contaba con un reparto totalmente nuevo y una historia distinta que se desarrollaba en un escenario que no había pisado la saga. La acción comenzaba en Estados Unidos, donde el joven Shaun Boswell no paraba de meterse en problemas. Por ello deciden trasladarle a Japón con su tío para que no acabe en la cárcel. Allí descubrirá el estilo de conducción de la carreras callejeras, el drift, por lo que tendrá que aprender esta técnica para ganarse el respeto de la gente y tener algún que otro encontronazo con la Yakuza.

La última entrega, Fast & Furios: Aún más rápido vuelve con el reparto original para intentar devolver la esencia original a la saga. Dom Toretto y Brian O'Conner se vuelven a encontrar en Los Ángeles para luchar contra un enemigo común. Un traficante de drogas que utiliza las carreras ilegales para encontrar pilotos que transporten su mercancía desde Estados Unidos hasta la frontera



con México. Para ello, Dom y Brian deciden participar en estas carreras para lograr ser pilotos de este narcotraficante. Esta entrega es la que tiene más carga dramática de toda la saga y un argumento más profundo, aunque esto no sea lo que atrae a la gente a verla. Y su estreno no ha podido ir mejor. Es la película que más dinero ha recaudado en Estados Unidos en lo que va de año, más de 70 millones de dólares, de momento.





Y como no, ya surgen los primeros rumores sobre una posible Fast & Furious 5. Según el actor Paul Walker, que ya habría mantenido conversaciones con los estudios de Universal, la historia ya estaría escrita y la intención sería rodarla en Europa, aunque otras fuentes la sitúan en Brasil y volvería Tyrese, compañero de Paul en la segunda entrega. Tampoco está asegurada la presencia de los dos protagonistas masculinos. Todavía es muy pronto para conocer los detalles de esta exitosa saga de conducción.

Dragonball Evolution

Uno de los mejores mangas y animes de la historia ha llegado a la gran pantalla, pero no de la forma que nos hubiera gustado.

Rodar una película es difícil, más cuando se trata de una película de un manga/anime con personajes reales. Hay que elaborar un guión a la altura de la serie original, personajes que compartan parecido físico, unos efectos especiales para plasmar la espectacularidad de los combates...
Ben Ramsey ha sido el encargado de elaborar el guión de la película, que ha acabado alejándose de la idea original del genial Akira Toriyama. Aunque está ambientada en nuestros tiempos, veremos ciertas inexactitudes con la obra original, sobre todo relacionadas con Goku y su abuelo. Apenas guarda una relación con el manga, y la duración de la película no ayuda. Apenas hora y media en la que nos cuentan una historia rápido y corriendo.



Aunque la personaliad de los actores no se aleja demasiado del anime, el aspecto físico deja que desear.

Teniendo como fuente un manga y una serie anime de gran extensión, han realizado una película simplona e infantil. El prota-

gonista es Goku, pero se centra más en sus problemas en el instituto que en su aprendizaje de las artes marciales. Empezaremos a ver las primeras inexactitudes, como que Goku, a sus 18 años todavía tenía abuelo. Chi-Chi también está presente en la historia, pero no aparece como la recordábamos. Ahora es una joven más "liberal" centrada en conquistar al joven luchador Goku.



Con Piccolo han perdido la oportunidad de convertirlo en uno de los mejores villanos

Se nota una falta de desarrollo de la historia, centrándose exclusivamente en encontrar las 7 bolas de dragón, sin hacer hincapié alguno en determinados personajes, como Piccolo. En el caso del villano de la película, se ha perdido una buena oportunidad



de crear un personaje carismático sin entrar en detalles sobre su historia, además de alejarse del diseño original del personaje (Ni su traje morado y blanco ni su color de piel se mantienen). Sus apariciones son escasas y sin crear ningún tipo de temor.

20th Century Fox tiene pensado hacer una trilogía. ¿Cambiarán al guionista?

Bulma es uno de los personajes mejor representados. Hija de un famoso científico que es asesinado por unos desconocidos, se une a Goku para encontrar las 7 bolas de dragón. Durante su aventura se unirán más personajes, como el Maestro Mutenroshi. Chow Yun-Fat es el elegido para encarnar a este mítico personaje.

Refleja bien al Maesrto Mutenroshi, pero al igual que Piccolo, no se detalla su vida como por qué fue maestro de Gohan, el abuelo de Goku. El caso de Yamcha llama la atención, ya que ni siquiera tienen el más mínimo parecido físico, lo mínimo que se le pide a este tipo de películas.

Las bolas de dragón, el elemento principal de la historia, tampoco está explotado, no se cuenta su origen, algo fundamental en la primera película de una posible trilogía. El dragon Shenron no es aquella criatura que nos dejaba boquiabiertos al verlo aparecer en el anime, es una versión reducida de la majestuosa criatura capaz de conceder un deseo. 100 millones de presupuesto para lograr el resultado aquí comentado. Si 20th Century Fox piensa en hacer más películas, como apuntan los primeros rumores, tal vez tengan que cambiar parte de su equipo: guionista, director... y contratar a alguien capaz de hacer una película a la altura de Dragon Ball.

Cazafantasmas 3

¿La nueva generación?

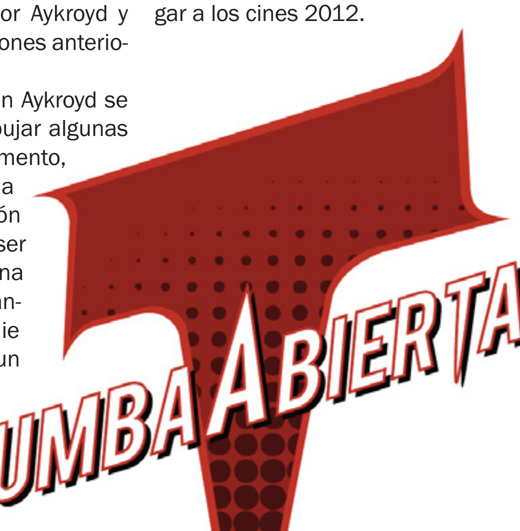
TEXTO:
- DAVID FUMERO
- VANESA BOCANEGRA

Desde hace unos meses, las licencias y el interés sobre el grupo de investigadores paranormales reunidos bajo el nombre comercial de 'Los Cazafantasmas' han cobrado fuerza. Dan Aykroyd, Harold Ramis, Bill Murray y Sigourney Weaver fueron los componentes del pintoresco equipo de cazadores de ectoplasmas en dos entregas dirigidas por Ivan Reitman que sacudieron las taquillas en 1984 y 1989 y, según parece, la posibilidad de que los doctores Venkman, Stantz y Spengler vuelvan a colgarse las mochilas "lanzarrayos" es más que un rumor.

Harold Ramis ha declarado que Murray, Aykroyd y Ernie Hudson ('Cazafantasmas 2') han firmado para el proyecto, mientras aún resiste la negativa de Weaver para integrarse una vez más al conjunto. Aún sin director asignado, el guión ha sido escrito por Lee Eisenberg y Gene Stupnitsky (autores de los libretos de la serie 'The Office'), con una nueva visión del grupo creado por Aykroyd y Ramis para las ediciones anteriores.

Por su parte, Dan Aykroyd se ha aventurado a dibujar algunas pinceladas del argumento, adelantando que una segunda generación de cazadores debe ser aleccionada ante una nueva invasión de fantasmas y no hay nadie mejor para ello que un conocido grupo de veteranos que aguarda para enseñar el manejo de las clásicas trampas atrapa-fantasmas y además ponerse manos a la obra para desarrollar novedosos artilugios antifantasmas.

'Cazafantasmas 3' podría llegar a los cines 2012.



Guillermo del Toro podría no volver a Hellboy

En declaraciones exclusivas a TumbaAbierta.com y en plena pre-producción de 'El Hobbit', el director Guillermo del Toro anunció que es posible que tras su viaje a la Tierra Media, que le llevará hasta 2012, el actor Ron Perlman (nacido en 1950 y con una trayectoria profesional sin pausa) podría estar "demasiado cansado para volver al personaje".

Además, en la cartera del mexicano se acumulan los títulos cuya realización ha sido pospuesta tras el anuncio de su incorporación al producto promocionado por Peter Jackson: "HBIII sólo podría iniciarse en el 2013 y salir en el 2014 ó 2015.

Guillermo del Toro tendría que posponer el film por apuestas más interesantes

Si alguien lo quisiera hacer lo consideraría, pero hay tantas cosas que quedan pendientes, 'Frankenstein', 'Las montañas de la locura', 'Montecristo', etc."



Halloween 2

Rob y Mike regresan a Haddonfield

En el amplio abanico de revisiones de clásicos del terror, muchas de las propuestas presentadas sólo han recordado a las nuevas generaciones la existencia de títulos que hicieron vibrar a las pasadas sin llegar siquiera a rozar la calidad de las entregas originales. Éste no fue el caso de la versión firmada por Rob Zombie de 'Halloween', el slasher dirigido por John Carpenter en 1978 con el personaje de Michael Myers como sangriento protagonista enmascarado. En 2007, Zombie tomaba de la mano a los nuevos espectadores en un estupendo tour guiado por el origen del asesino de Haddonfield con la actriz Scout Taylor-Compton como el nuevo rostro de Laurie Strode (anteriormente Jamie Lee Curtis), además de un elenco de actores elegidos para la celebración del aficionado al género con nombres como Malcolm McDowell ('La naranja mecánica'), Danny Trejo ('Con Air'), Brad Dourif ('El muñeco diabólico'), Udo Kier ('Blade') o Sheri Moon Zombie ('La casa de los 1000 cadáveres'), esposa del realizador.



A pesar de que Rob Zombie había anunciado que 'Tyrannosaurus Rex' sería su nuevo proyecto, la secuela de este prometedor "reinicio" de la saga, cuyo título abreviado cruza la red como "H2" ('Halloween 2'), se ha adelantado en su agenda para su estreno a finales del próximo mes de agosto.

Repite gran parte del reparto principal del anterior film con Tyler Mane ('X-men') con la máscara y el mono de trabajo azul, McDowell como el atormentado Doctor Loomis, Scout Taylor-Compton una vez más a la carrera y Brad Dourif en el coche patrulla.

Drag Me to Hell

Sam Raimi desciende a los infiernos



Si son aficionados, al leer estas líneas no se les escapará que Sam Raimi, el director de la saga 'Spider-man', irrumpió en 1981 en la escena del cine fantástico con 'Posesión infernal' ('The evil dead'), una producción de bajo presupuesto que combinaba dosis de terror extremo con comedia negra. Raimi dirigió dos entregas más de la serie protagonizada por Bruce Campbell antes de abandonar por un tiempo a los demonios surgidos del Libro de los muertos. 'Drag me to Hell' (¿Arrástrame al Infierno?) supone el regreso del realizador norteamericano al género junto a su equipo habitual de colaboradores encabezado por el productor Robert G. Tappert, Howard Berger y Greg Nicotero a cargo de los efectos de maquillaje y el compositor Christopher Young como la incorporación habitual más reciente al mundo de Ghost House Pictures.

El guión firmado por Sam Raimi y su hermano Ivan cuenta la historia de Christine Brown (Alison Lohman), quien para impresionar a su jefe decide ejecutar una hipoteca que llevará al desahucio a una cándida anciana (Lorna Raver) que acude a su oficina rogando un aplazamiento del préstamo. Al recibir la negativa de la agente, la mujer lanzará un macabro conjuro con el que Christine pisará el infierno en el plazo de tres días.

En el calendario de estrenos, los primeros en visitar el infierno están emplazados para la última semana de este mes de mayo, mientras que los espectadores españoles tendrán que esperar hasta el 31 de julio.

LIVES



